Star Fox 64

Doom 64

Parappa the Rapper

Tobal 2

Alundra

Tekken 3

GAMERS

PREÇO MALUCO 2,90

PROGAMES

escala

TEKKEN 3

UMA AVALANCHE DE GOLPES PARA O MAIS NOVO SUCESSO DA NAMCO

TOBAL 2

CONHEÇA A CONTINUAÇÃO DO GAME DE LUTA DA SQUARE

STAR FOX 64

SHOW DE TIROS NO ESPAÇO COM A POTÊNCIA DO N64

ANO III Nº 19 - R$ 2,90

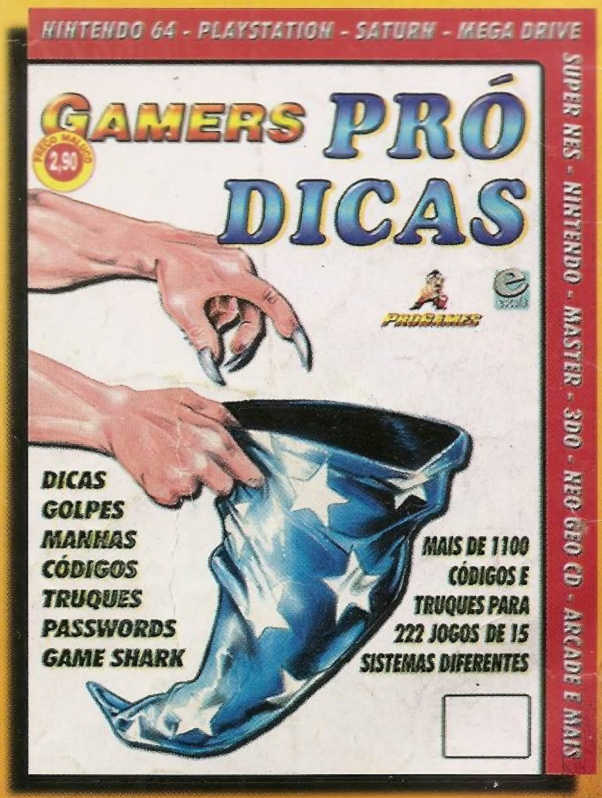
COD. 76.140001

ISSN 1413-1471

JÁ NAS BANCAS

Aqui você encontra:
Cards para colecionar.
Todos os golpes e combos.
E mais a história dos jogos e todos os personagens.

Gamers Pró-Dicas traz:
Mais de 1100 dicas.
Manhas e truques para arrasar nos jogos de vários sistemas.
Traz também mais de 150 códigos para game shark.



NÃO PERCA !!!

PRO IMAGEM

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Direção de Arte e Diagramação
Walquiria Panicacci

Redator Chefe e Edição de Arte
Fabio Santana de Souza

Homero Letonai (jogos)
Willian da Costa (jogos)
Rômulo M. S. Gentil (jogos)

Publicidade
(011) 3641-0444
Assinatura
(011) 858-8867

Ilustrações
Rogério Fantin

Colaboradores
Mário Câmara (multimídia)
Luciano Motta Filho
Ivani Battesini

Bureau
UNIGRAF
Distribuição
DINAP
Impresso na Globo Cochrane Gráfica

GAMERS

Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES
ESPAÇO DO LEITOR 06
GAME NEWS 09
PRÓ-DICAS 14
FLASH GAME 46
MULTIMÍDIA 48

NINTENDO 64
STAR FOX 64 20
DOOM 64 22

MEGA
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE 23

SATURN
CYBERBOTS 24
VICTORY GOAL 97 25
METAL SLUG 26

PLAYSTATION
PARAPPA THE RAPPER 27
TOBAL 2 28
ALUNDRA 30
FINAL FANTASY VII 31
THE NEED FOR SPEED 2 36
BUSHIDO BLADE 37

NEO GEO CD
REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL 40

ARCADE
TEKKEN 3 41
STREET FIGHTER 3 44

EDITORIAL

De um ano para cá a equipe Gamers tem trazido uma bomba atrás da outra. Começou com a edição especial de Donkey Kong Country 2 do começo ao fim; depois, a descoberta de dicas animais para Tekken 2; a estratégia completa para Resident Evil que até hoje é procurada; o lançamento do Nintendo 64 no Japão e a avaliação do console em primeiríssima mão, analisando tudo por dentro e por fora. O melhor estava por vir, o aumento da equipe e da estrutura reverteu em aumento da vendagem e reconhecimento dos leitores, resultado: aumento na tiragem, diminuição do preço que virou preço maluco e para coroar tudo isso, a assinatura.

Isso mesmo, a partir de agora você pode receber sua Gamers através de assinatura e para isso foi criado um departamento específico só para atendê-lo.

Como nossa equipe é muito jovem, o que importa são os jogos e esse é exatamente o problema: logo no começo da edição apareceu por aqui um tal de Parappa the Rapper para Playstation, o game que mistura música e puzzle, é daqueles que não é fácil parar de jogar, assim como Star Fox para o Nintendo 64 e Real Bout Fatal Fury Special para o Neo Geo CD. Como haviam muitos outros jogos, o pessoal teve que deixar a diversão para depois, não fosse assim não daríamos os intermináveis golpes de Tekken 3 para Arcade, que aliás continuam na próxima edição, Street Fighter 3 também para Arcade com todos os golpes e combos, a continuação da estratégia de Final Fantasy VII, Tobal 2, Doom 64, etc, etc.

Para não deixar o Mega no esquecimento, trouxemos International Superstar Soccer Deluxe, que foi lançado só na Europa e nos foi cedido pela Ficção Games.

ERRAMOS

(Isto aqui já tá virando seção !!!)

Na edição anterior, a dica para Re-Loaded para obter arma com poder total, saiu ←, ↑, X, V. O Correto é ←, ↑, X, ○. Trata-se de um problema de troca de fonte e de vez em quando passa batido aos olhos do revisor. No "Erramos" anterior, a palavra Babalities saiu escrita errada, e no Game News saíram fotos repetidas de Samurai Shodown 64. Na estratégia para Enemy Zero, na página 33, 1ª foto da segunda coluna (David Room), faltou mencionar que você tem que olhar a foto que está sobre a mesa de David, senão você não poderá entrar na Store Room.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE		- MEMÓRIA	
GÊNERO		- Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.

Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.

ESPAÇO DO LEITOR

Caros editores da Revista Gamers, tenho catorze anos e adoro video game. Em minha escola vai haver uma feira de Ciências e escolhemos como tema falar sobre games. Nosso trabalho está quase pronto mas faltam alguns itens como:
- qual foi o 1º video game lançado no planeta
- em que país foi inventado
- em que ano foi lançado
- quem o inventou

Felipe Azevedo Gomes de Sá
Santo André - SP

Caro Felipe, pelo que temos notícia, o primeiro video game foi o Pong, da Atari, lançado em 1972 nos Estados Unidos. A Atari foi criada por Norman Bushnell, um cara que vivia inventando coisas. Como o nosso Telejogo, Pong consistia em rebater um quadradinho nas bordas da tela.

NEWS

Valeu a insistência! Depois de tantos pedidos, a revista Gamers já pode chegar todos os meses à sua casa, basta ligar para 858-8867 e fazer a assinatura.

Gostaria que vocês me tirassem algumas dúvidas:
1- Se acontecesse o milagre da SNK lançar Real Bout Fatal Fury Special para o Nintendo 64, o cartucho ficaria mais caro que os outros pelo fato do jogo ter 394 mega?
2- O novo Playstation com capacidade de rodar videos com compressão padrão MPEG vai continuar sendo um 32 bits?
3- A Square já anunciou publicamente que não produzirá mais jogos para a Nintendo? Se sim, qual foi a razão?
4- A KEMCO já anunciou a data de lançamento do Top Gear Rally para o N64?
5- O Nintendo 64 com o Disk Drive acoplado será o Hardware mais poderoso da atualidade?

Elvis Felipe da Silva
Praia Grande - SP

Nossa, quantas perguntas Elvis! Bem, lá vão as respostas:
1- Se por um milagre isso ocorresse , com certeza o cartucho ficaria mais caro, já que o que influencia mesmo no preço do Cart é a quantidade de memória gasta no jogo.
2- Sim, continua sendo um console de 32 bits.
3- Não, a Squaresoft não anunciou nada (pelo menos nada em público) que não fabricará mais jogos para a Nintendo, mas devido ao fato de que Final Fantasy VII (que iria sair para Nintendo 64 e foi adiado para sair somente para o Playstation) ter sido o título que mais vendeu cópias em toda história da empresa, é quase certo que a Square só fabricará games para o console da Sony.
4- Top Gear Rally está previsto para agosto de 97.
5- Não Elvis, O Hardware mais poderoso da atualidade é a placa Model 3, da Sega. E ainda está prevista para sair a placa Cobra, da Konami que poderá ser ainda mais poderosa que a Model 3.

FORA DO AR

Um assunto que chega até a nos preocupar são as cartas que nos chegam pedindo consoles, revistas, fitas, CD's, pôsteres, etc. Não teríamos condições de atender a todos os pedidos, por isso, evite nos escrever para pedir coisas, a não ser dicas (que não mandamos resposta por carta pelo mesmo motivo) e fazer sugestões. Também não há prêmios para os desenhos, o que já seria mais razoável, mas por enquanto o pessoal nos manda dicas e desenhos apenas para ver seu nome publicado e participar da revista, futuramente vamos tentar fazer alguma promoção.

Com relação aos clubes, já havíamos pensado em pedir aos leitores que nos mandassem nome e número de documento dos pais ou responsável quando nos chegou carta falando a respeito e dizendo que o filho abriu o clube e com o começo das aulas, não tem mais tempo de atender os sócios. Muitos pedem que mande dinheiro e para isso é preciso muita responsabilidade.

E aí galera da Revista Gamers?!
Queria que me esclarecessem uma dúvida. Urgente!
Os personagens secretos de Street Fighter Alpha (zero) 2 para Saturn e Playstation funcionam no Super NES?

Marco Aurélio Silva Resende
Cruzeiro - SP

Infelizmente não Marco Aurélio, a única coisa que dá para fazer é lutar contra o Super Akuma, escolha seu lutador com botão de soco se você estiver no primeiro controle ou com botão de chute se você estiver com o segundo controle; não use continues, chegue no penúltimo oponente fazendo uma pontuação de no mínimo 1.600.000 pontos e vença pelo menos dez rounds usando Super ou Custom Combos.

E aí amigos!
Meu aniversário é este mês e gostaria de ver minha carta publicada na revista, mando algumas dicas e tenho uma pergunta a fazer: Os personagens Lee (Art of Fighting), Amakusa (Samurai Shodown), Ukyo Tachibana (Samurai Shodown) e Jin Chonshu (Fatal Fury) são homem ou mulher?

Fábio Junio Carvalho de Oliveira
Ceilândia Sul - DF

Muitas pessoas tem dúvidas a respeito de vários personagens, estes que você nos pergunta são: Lee - homem, Amakusa - mulher, Ukyo Tachibana - homem e Jin Chonsu - homem. Toda a equipe lhe parabeniza pelo seu aniversário.

Gostaria de obter informações sobre o Fatality do Classic Sub-Zero no jogo Ultimate Mortal Kombat 3 do Super NES. Por que não pode ser visto e o que poderia ser tão horrível que nossos olhos não podem ver?

Marcos Batista Queiroz
Terra Roxa - PR

Nós achamos que você pode não ter entendido bem o espírito da coisa Marcão, no Fatality, Sub-Zero arranca os olhos do oponente, e é por isso que a tela escurece e a gente não vê nada.

Oi, galera esperta. Compro sempre a Revista Gamers e adoro a seção de desenhos. Gostaria de saber porque vocês não respondem as cartas das pessoas que desenham para o "Feras do Traço"? Beijos da super fã,

Ana Karina Oliveira Bressolin
Taguatinga Sul - DF

Para nós é um prazer receber sua carta, Karina, já que 99,9% dos que nos escrevem são marmanjos. Escolhemos entre publicar a carta ou o desenho para tentar agradar o maior número possível de leitores. Nos escreva sempre e beijos de toda a equipe.

Meu nome é Ricardo e sou o mais novo comprador, leitor e apreciador da Revista Gamers. Tenho essa mania de escrever para revistas do gênero. Tendo comprado a revista pela primeira vez, cuja capa era do Mega Man, fiquei surpreso ao ler a matéria sobre Final Fantasy VII, vocês realmente não tiveram preguiça de escrever. As letras, em fonte Windows 7, creio eu, dá a impressão de gente que não tem pressa em acabar a matéria. E a Gamers nº 18 então, FFVII com fotos bem distribuídas e bem explicadas. Torna-se cativante mesmo a leitura. Embora eu não possua Playstation, gosto de me informar sobre o mesmo. Tomei a liberdade de livre expressão (parágrafo 4 do artigo 5º da Constituição) para analisar um pouco a revista:
Capa: Ótima. Cores chamativas e claras na palavra Gamers, tipo verde limão, chamaria ainda mais a atenção, para vermos de longe dentro das bancas.
Preço: Realmente maluco. Agradeço-lhes por fazer uma diversão intelectual, realmente uma diversão, até na hora de comprar...
Pró-Imagem: Que tal se fosse para o final da revista?
Editorial: Talvez se vocês usassem um tipo itálico daria mais classe ao trabalho.
Erramos: Discreto e ótimo.
Game News: Super. Fotos e desenhos bem bonitos.
Pró dicas: Sem brincadeira, eu nunca vi tantas dicas ótimas, visíveis. Certo dia precisei de uma dica sobre Ultimate MK3 do SNES e vocês saíram na frente de todas as revistas da banca.
Dicas dos leitores: Legal.
Antiguinhos: Por que? O SNES agüenta bem uma imagem de Playstation, que tal "16 bits Collection"?
Códigos para Game Shark: Legalzinho.
Flash Game: Ótimo. Inclusive fiquei sabendo sobre o sistema de relógio interno no cartucho do Tengai Makio, na Gamers 17.
Agradeço a vocês, amigos. A revista chegou aqui mais ou menos no dia 10 e como o salário, só vem no final do mês (modo de dizer) e quando chega é uma alegria e solução dos nossos problemas. De video game, é claro.

Ricardo Alexandre Frota
Itararé - SP

Realmente você estava inspirado, Ricardo. Quanto à fonte, realmente foi por falta de espaço, como para publicar esta sua carta, gostamos das suas observações, só no Antiguinhos é que talvez você não tenha entendido que não se refere apenas aos sistemas e sim aos jogos, que realmente são antiguinhos..

FERAS DO TRAÇO

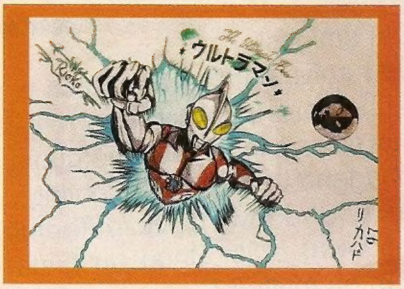
FÁBIO R. B. LIMA
JUNDIAÍ - SP

DANIEL B. DA CUNHA
DUQUE DE CAXIAS - RJ

AURISTÉLIO S. RIBEIRO
PARAUAPEBAS - PA

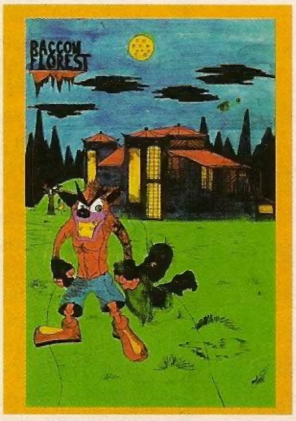
KLEBER A. S. DOS SANTOS
CUIABÁ - MT

RICARDO B. C. BARBOSA
RIBEIRÃO PRETO - SP



RICARDO A. FERNANDES
SÃO PAULO - SP

EDIMAR M. RODRIGUES
SÃO PAULO - SP



PAULO D. A. RAMOS
FORTALEZA - CE

FLAVIO B. DE OLIVEIRA
BARUERI - SP

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000
E-MAIL: marcosal@amcham.com.br

GAME NEWS

SATURN

Bio Hazard (Resident Evil)

Capcom

Adventure - CD

Previsto para 25 de julho no Japão

A Capcom acaba de confirmar a data de lançamento de Bio Hazard (mais conhecido como Resident Evil) para Saturn no Japão: 25 de julho é o grande dia. Novas imagens também foram liberadas e como você pode ver, na comparação com o Playstation, nota-se uma pequena diferença gráfica, pois o Saturn tem menor capacidade para gerar gráficos poligonais, mas a jogabilidade continuará idêntica. As músicas, efeitos sonoros e vozes também continuarão os mesmos. A versão Saturn também terá cenas em FMV, e com uma ótima qualidade. A Capcom confirmou que não haverá nenhum monstro novo no console da Sega, mas há possibilidade de haver novos locais para explorar. Haverá também pequenas alterações na apresentação e nos finais do game e outras mudanças mínimas para tornar o game um pouco diferente da versão para Playstation. Agora é esperar para ver o resultado.

Repare as diferenças gráficas entre as versões Saturn (à esquerda) e Playstation (à direita)

SATURN

PLAYSTATION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos
Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444

SATURN

Magic Knight Rayearth

Working Designs

RPG/Ação - CD

Previsto para agosto nos States

Mais um sucesso garantido da softhouse super competente, Working Designs, responsável pela tradução de sucessos como Lunar 1 e 2 para Sega CD e Shining Wisdom, Irom Storm e Dragon Force para Saturn. Magic Knight Rayearth foi lançado no Japão pela Sega e Studio Clamp e tem feito um sucesso enorme. O game é baseado no Anime que está sendo televisionado no Brasil pelo SBT com o nome de Guerreiras Mágicas de Rayearth, o game conta com um estilo parecido com o de Zelda e Secret of Mana (da Nintendo e Square respectivamente, ambos para Super NES) e um enredo fiél ao desenho. Os gráficos são extremamente detalhados e muito coloridos e também há várias cenas de desenho que são de arrasar, há muitas cidades e dungeons para explorar e uma grande variedade de inimigos e magias, o som também é de arrasar e a jogabilidade é sem comentários. O lançamento do game nos States já vem sendo adiado há algum tempo, o motivo do atraso é uma discussão entre a Working Designs e a TMS e Kodansha; o negócio é o seguinte: no Japão, as três garotas se chamam Hikaru Shidou, Fuu Hououji e Umi Ryuuzaki e nos States e Brasil, seus nomes são Luci, Anne e Marine respectivamente, então a Working Designs resolveu usar os nomes japoneses também no game americano e isso gerou o conflito, mas no final a WD saiu na vantagem e os nomes vão ser os originais japoneses mesmo. Apoximadamente 85% dos textos já estão traduzidos e colocados no game e o processo de gravação já começou, então tudo indica que não haverá mais atrasos e o game vai sair mesmo em agosto. Ah! As imagens são da versão japonesa.

PLAYSTATION

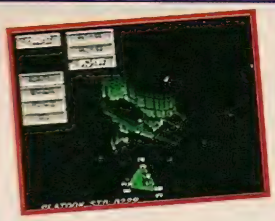
Crash Bandicoot 2

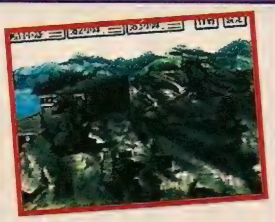
Sony / Naughty Dog

Ação / Plataforma - CD

Previsto para 4 de novembro nos States

Um dos games de Playstation mais importantes de 96 está de volta. Crash chegou detonando para ser o mascote da Sony e concorrer com Mario e Sonic. Esta continuação terá 10 vezes mais frames de animação, mais polígonos, texturas mais detalhadas e efeitos de luz melhorados. O sistema de jogo é basicamente o mesmo, mas com algumas novidades como novas habilidades para Crash e a possibilidade de escolher em qual fase você vai começar. Haverá em torno de 30 novas fases, todas bem mais longas que no original e com múltiplos caminhos para você escolher.





PLAYSTATION

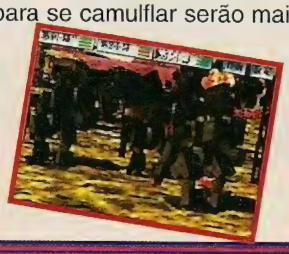
Front Mission Alternative

Square

RPG/Estratégia - CD

Previsto para julho no Japão

A terceira versão de um dos games de estratégia mais divertidos e viciantes de todos os tempos está chegando para o Playstation. A Square já está trabalhando duro para lançar Front Mission Alternative ainda em julho. Como já dissemos na edição passada, o game será no estilo da primeira versão, ou seja, muita estratégia com elementos de RPG. O enredo se passa 10 anos antes do original no Zaire, África. Os Wandrung Panzer, os robôs animais do original, ainda não foram inventados; ao invés deles, as lutas serão entre Wandrung Wagens, menos avançados mas ainda eficientes. Você joga como líder de um pequeno bando de Wandrung Wagens em um máximo de três esquadrões (há até três WW em cada esquadrão). Como a ação se passa na África, haverá uma enorme variedade de terrenos diferentes, desde florestas e desertos até cidades. O tipo de terreno vai influenciar em suas batalhas e você deverá considerar este elemento quando fazer seu plano de ataque. No original, você poderia brincar à vontade com seus robôs, criando verdadeiros Frankensteins, mas agora os upgrades serão mais limitados, você não poderá mais trocar o corpo de seu robô, apenas os braços, pernas, arma traseira, armadura, escudo e acessórios. A Square produziu um menu de set-up para equipar os robôs em três categorias diferentes: curto alcance, longo alcance e propósitos gerais. Como no original, você pode alterar as cores das "máquinas", mas agora as cores não são só para enfeite, robôs com cores para se camulflar serão mais difíceis de acertar.



PLAYSTATION

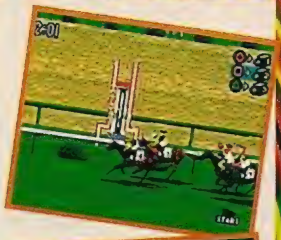
Power Stakes

Square

Corrida de Cavalos - CD

Previsto para agosto no Japão

A Square está mesmo querendo variar em seus games para Playstation. Começou com Tobal Nº 1, um game de luta, depois veio Final Fantasy VII, do gênero que a Square domina como ninguém, também saiu o remake de Final Fantasy IV, a continuação de Tobal, já estão previstos Final Fantasy Tactics de estratégia, Sa-Ga Frontier de RPG e Front Mission Alternative também de estratégia. O mais novo game da Square para o Playstation é Power Stakes, um jogo de corrida de cavalos, gênero ainda inédito no console da Sony. O game já tem sucesso garantido no Japão, mas por aqui vai ser difícil ver mais este jogo da Square.



GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- SISTEMA DE FICHAS E TIMER
- TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
- ALTA DURABILIDADE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64

SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO

PROMOÇÃO DO MÊS
NINTENDO 64 = R$350,00

COMPRA • VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - ITABERABA - SP

NINTENDO 64

Lamborghini 64

Titus

Corrida - N/D

Sem previsão de lançamento

O Nintendo 64 ainda não tem muitas opções para quem curte alta velocidade, mas a Titus está resolvendo este problema com Lamborghini 64. Pelas imagens, nota-se que o game será um dos mais bonitos do gênero em consoles domésticos. Serão 5 modos de jogo diferentes: Arcade, Tournament, Championship, Time Attack e mais um modo secreto. A jogabilidade já está garantida, pois o game utilizará o Analog Stick, até a aceleração e freio terão uma opção para serem controlados no Analog Stick. Além de um Lamborghini Diablo, você poderá escolher outras máquinas detonantes.

NINTENDO 64

Sonic Wings Assault

Video System / Paradigm

Simulador / Tiro - N/D

Previsto para setembro no Japão

A Video System já produziu 3 versões de Sonic Wings, um game de tiro (gênero mais conhecido como "navinha") em Scroll vertical (a sua nave desloca-se para cima) que já ganhou uma certa fama. Agora a Video System, auxiliada pela Paradigm, marca sua estréia no Nintendo 64 com uma nova versão do seu game de tiro. O sistema de jogo mudou quase que totalmente, os estágios são totalmente em 3D e a visão é de um simulador, os únicos elementos que permaneceram foram os tipos de armas e a ação intensa. Você ainda pode escolher o seu avião e seu piloto, fazendo várias combinações; cada piloto e aeronave têm suas próprias características de vôo e combate. Você poderá fazer manobras dignas dos melhores simuladores, como loopings e 360° animais. Haverá também os enormes chefes de fase dos games da série. Pelo enorme conhecimento da Paradigm em simuladores, pela compentência da Video System em games de tiro e pela excelente capacidade do Nintendo 64, espera-se que Sonic Wings Assault seja um dos melhores games do gênero.

PLAYSTATION / NINTENDO 64

Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero

Midway

Adventure / Ação - N/D

Previsto para novembro nos States

Os caras que criaram Mortal Kombat (Boon e Tobias), estão produzindo o RPG que vai contar toda a história de MK, mostrando a origem dos personagens e a relação entre eles. O enredo se passa antes de MK1. MK Mythologies: Sub Zero têm elementos de um adventure, com muitos locais para se explorar, conversar com outros personagens e obter itens e também mantém elementos de luta. A Midway informou que haverá 8 mundos enormes para você explorar e que cada estágio foi totalmente produzido em gráficos poligonais texturizados. O personagem principal, Sub Zero e mais 30 oponentes que ele enfrenta vão aparecer digitalizados em sprites 3D renderizados, assim como os de Doom 64 e Killer Instinct Gold. O game terá golpes similares, serão idênticos aos golpes da série MK de luta, mas agora com o mesmo estilo de Final Fight e Streets of Rage, ou seja, você encontra vários inimigos e desce a porrada, seguindo em scrool horizontal. O game será no chamado 2,5D (entre 2D e 3D), como Bug e Crash Bandicoot. Efeitos de luz 3D em tempo real criarão efeitos belíssimos e darão realismo à movimentação dos personagens e cenários. A ambientação será a já conhecida de MK, com cenários e músicas sombrias. Muitas dúvidas ainda estão no ar: haverá áreas secretas? Haverá fases de bonus? Será que haverá outros personagens jogáveis além de Sub Zero? A Midway ainda não liberou detalhes como estes, mas já confirmou que, se o game fizer sucesso, vai fazer uma série e o próximo poderá ser Mortal Kombat Mythologies: Liu Kang ou Raiden.

RAPIDINHAS

Diablo para Nintendo 64

Isso mesmo!!! A Nintendo comprou todos os direitos para Diablo 64. O game de RPG que está fazendo um enorme sucesso entre os micreiros do mundo inteiro está confirmado para o Nintendo 64. A Electronic Arts fará a conversão do game. Diablo 64 provavelmente será lançado para o Disk Drive. Uma notícia que vai alegrá-lo mais ainda é que a Nintendo já confirmou que o Disk Drive para N64 virá com um Modem embutido, isso significa que você poderá jogar games On-Line. Captou? Você poderá jogar a versão 64 bits de Diablo com outro amigo que também esteja conectado.

Resident Evil 2 adiado

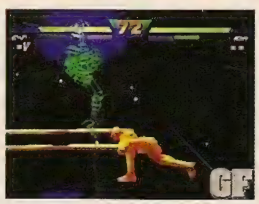
Recentemente, a Capcom resolveu expandir Resident Evil 2 para Playstion de 1 para 2 CDs. Por esse motivo, o game terá que ser redefinido e só será lançado no início de 98. A notícia é dura para os fãs do game original, mas pelo menos isso indica que o jogo será ainda melhor e mais longo.

Genso Suikoden no Saturn

A Konami recentemente anunciou que Genso Suikoden, um dos melhores games de RPG para Playstation, será lançado também para Saturn até o final deste ano. Os gráficos serão mais detalhados, como você pode ver na comparação abaixo. Além das mudanças gráficas, há rumores de que haverá pequenas novidades no enredo e também novas áreas.

PLAYSTATION SATURN

Novos personagens em Street 3D



A conversão de Street Fighter EX para Playstation já tem data marcada: 18 de julho no Japão, e o nome oficial será Street Fighter EX Plus Alpha. Além de já confirmar a presença de Dhalsim e Sakura, a Capcom agora anuncia que haverá mais 2 personagens inéditos: Cycloid Beta e Cycloid Gama, totalizando 23 personagens (Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Zangief, Pullum Purna, Skullomania, Cracker Jack, Doctrine Dark, Hokuto, Allen Snyder, Kairi, Blair Deim, Daru Mhyster, Akuma, M. Bison, Garuda, Evil Ryu, Evil Hokuto, Sakura, Dhalsim, Cycloid Beta e Cycloid Gama). Além de novos personagens, a Capcom fará algumas melhorias na parte gráfica, o Fire Shouryuken de Ken, por exemplo, vai realmente queimar o adversário.

Street Collection

A Capcom não brinca em serviço e já está produzindo Street Fighter Collection. O game sairá para Saturn e Playstation em 2 CDs. Um CD terá Super Street Fighter 2 e Super Street Fighter 2 Turbo e o outro CD virá com Street Fighter Zero 2 Alpha, o upgrade de SFA2 para os arcades que conta com novidades de babar. Agora você vai poder jogar ambos os Super Streets e mais o SFZ2A, que só havia saído para os arcades. Grande jogada da Capcom.

Gata de Kyo em TKOF97

Após anunciar o lançamento de The King of Fighters 97 para agosto e confirmar as primeiras novidades (que você conferiu na edição passada), a SNK libera mais informações sobre um dos games de luta mais esperados do ano. Além dos 3 novos lutadores (Blue Mary, Ryuji Yamazaki e Billy Kane), a SNK garantiu também a presença de Yuki, a pouco conhecida namorada de Kyo Kusanagi, mas ainda não se sabe se ela será mesmo uma lutadora ou apenas parte de um dos cenários. Ainda há rumores de que, além dos 3 novos e Yuki, a SNK coloque mais um lutador novo em TKOF97.

TECNOFAX

Assistência Técnica
Especializada em
Video Games, Acessórios e
Componentes
Nacionais e Importados

Transcodificação de Video
Games Importados
em 2 Horas
Garantia de 2 Anos

Destravamos Nintendo
Americano
S/NES - S/Famicon
Mega Drive
Genesis - Saturn
PLAYSTATION

Modulador RF
Saturn, Playstation e
Nintendo 64

Joystick's, Fontes,
Cabos, Componentes e
Acessórios em Geral

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX
INCLUSIVE PARA CONSERTOS

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP01207-OOO - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

PRÓ-DICAS

NINTENDO 64

STAR FOX 64

Atalhos, truques e muito mais

Medalha de honra e Expert Mode

Por reunir certos requisitos nas fases, tal como uma alta pontuação, você receberá uma medalha de honra por este estágio, exibido no planeta. Pegue uma medalha em cada estágio, e você irá para o Expert Mode. Por exemplo, para pegar a medalha na fase Fortuna, você deve vencer todo o Star Wolf Team.

Zone S para setor Z

Em Zones S, se você detonar todos os faróis que emitem feixes de luz do estágio, você irá para o setor Z quando completar o estágio.

Macbeth para Area 6

Quando você acertar a última etapa do estágio, dispare nos pilares vermelhos com metal na direção das lajes e eles se tornam verdes. (Dica: se você foi pela Zone S antes da Macbeth, Cat virá e ajudará a disparar). No final, onde está a Switchboard, um switch irá aparecer. Atire rapidamente e a trajetória irá mover para a esquerda. Então o chefe se matará com 50 pontos de bonus e você vai para a Area 6.

Ir para Aquas

Tudo que você tem a fazer é ter uma pontuação de 100 ou mais no Setor Y para pular para Aquas, a fase submarina.

Pular para o Setor Z

No Setor X, se mantenha à esquerda todo o tempo. Você descobrirá uma área onde tem que destruir portões brancos rapidamente para passar por eles. Destrua e passe-os todos para mudar de fase.

Ir para Titania

Perto do final do Meteor Field, você verá círculos feitos de triângulos pontiagudos. Passe por todos eles e você irá para Titania.

Ir para Katarina

No final do Setor X, dispare nas cabeças do chefe com as mãos grandes. Quando o segundo crescer, esquive-se e deixe Slippy vir. Ele vai ser atingido pelo chefe e voará para Katarina. Mate o chefe e Katarina será a próxima fase, onde você reencontrará Slippy.

Corneria para o Setor Y

Em Corneria, quando Falco estiver sendo atacado por três naves, salve-o detonando os inimigos que estão atrás dele. Na parte da água com arcos de pedra, passe por dentro de todos. Depois, Falco guiará você por dentro da cachoeira e você enfrentará um chefe secreto, derrote-o e você estará no Setor Y.

Matar os membros do Star Wolf Team facilmente

Nota: não funciona na fase Venom Hard (veja adiante).

Quando um dos membros do Star Wolf Team estiver perseguindo você, deixe ele começar a disparar. Imediatamente faça um forward barrel roll (↓+◀). Em seguida, o ângulo de visão se afasta e você verá o inimigo passando por você e virando para a direita ou para a esquerda. Lembre para qual direção ele virou enquanto você fazia o forward barrel roll, enquanto carrega um tiro. Siga o inimigo, solte o botão para disparar o tiro carregado, e continue atirando rapidamente. Se você tiver o laser duplo azul, ele vai morrer na primeira. Se você usar o laser simples, você deve fazer duas vezes.

Matar membros do Star Wolf Team (Venom-Hard)

1º: certifique-se que tem tantos amigos quanto puder. Isto ajudará a distrair as naves, então você poderá disparar com maior facilidade.

2º: use apenas tiros de laser normais. Bombas e tiros carregados não funcionam.

3º: lembre que o giro (R ou Z repetidamente) rebate os tiros.

4º: quando um (ou mais) perseguir você, faça um forward Barrel Roll (↓+◀), e ele irá sob você e voará para a esquerda ou direita. Então, quando a barra de Dash se repor, imediatamente faça um U-Turn (↓+▼). Fique esperto e você verá a nave que perseguia você e algumas outras que. Agora é hora de atacar. Você terá que repetir isto novamente por certo tempo, seja paciente.

MEGA DRIVE

SONIC 3D BLAST

Seleção de fases

Vá para a tela Press Start e entre com o código : B, A, →, A, C, ↑, ↓, A. Depois vá para a tela principal, aperte Start na opção Start e o Level Select aparecerá ao lado. Escolha a fase desejada e comece o jogo.

Aqui é onde você vai fazer o código.

Feito o código, agora é só escolher as fases e boa sorte.

PLAYSTATION

TEKKEN 2

Ver as cenas em CG

Primeiro você deverá ter um Memory Card com todos os personagens selecionáveis. Então, enquanto o jogo estiver carregando na tela preta, aperte e segure ↑ + →, O, X, e Select. Continue segurando até ver a tela Nanco Presents apagar. Você verá uma lista com todas as cenas em CG.

PLAYSTATION

HYPER FORMATION SOCCER

Super jogadores

Escolha Exhibition Mode. Antes da partida escolha a condição do time. Na mesma tela, aperte →↑←↓ e □ e seus jogadores terão 100% de condicionamento físico.

Extra times

No menu principal, segure R1, L1, → e □ e aperte ▲ e X. Você ouvirá dois sons indicando que dois extra times estão disponíveis (Master e Human).

SONY SERVICE

PlayStation™

ESPECIALIZADA EM MANUTENÇÃO DE PLAYSTATION

(RECONDICIONAMENTO DE CANHÃO LASER, FONTE, ETC.)

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

Fone: (011) 220-7551

jym@mandic.com.br

NINTENDO 64

DOOM 64

Cheat Menu

Entre com a seguinte password:

?TJL BDFW BFGV JVVB

Quando começar o jogo, pause e na parte inferior aparecerá **"Features"**, lá você podera acessar invencibilidade, todas as armas e muito mais.

PASSWORDS

CB92 NBPL SYL? JO27 - fase 29 - Townley

Modo Hardest

CB92 NBPL SYL? JO27 - The Terraformer
BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z - Main Engineering
CYCC MGPK X47G TS2B - Holding Area
CF3? PG6D S12Z PFKB - Tech Center
BXRO TH1F 52GG 7W?B - Alpha Quadrant
BBXW HLGS XB8F 4RKB - Research Lab
FVV9 FL55 QGFV DWJB - Final Outpost
FFLB MQ6C VV1C PF1B - Even Simpler

SUPER NES

BATMAN FOREVER

Controle Charada e pule fases

(Somente no Practice Mode)

Na tela de Game Start, faça a seguinte seqüência ←↑←←, A, B, Y. Assim você poderá escolher Coringa e até pular de fases.

GAME BOY

THE KING OF FIGHTERS 95

Jogue com Omega Rugal e Saisyu Kusanagi

Na tela em que aparece o logo da Takara, pressione Select três vezes, se tudo der certo, um som vai confirmar o truque. Vá para a tela de seleção de personagens e Rugal e Saisyu Kusanagi estarão disponíveis.

Jogue com Nakoruru

Existem duas maneiras de jogar com Nakoruru: salvar no Hard, ou apertar vinte vezes Select na tela do logo da Takara. Se der certo um som confirmará o truque.

PLAYSTATION

THE NEED FOR SPEED II

Passwords

Tournament Part I

YDRLTD: Acessa a pista **Out Back**
QRZQPG: Acessa a pista **North Country**
WSNSBG: Acessa a pista **Pacific Spirits**
PHDLQG: Acessa a pista **Mediterraneo**
DTJQQG: Acessa a pista **Mystic Peaks**

Tournament Part II - com o Ford Indigo

LILZIP: Acessa a pista **Proving Grounds**
MWCPVC: Acessa a pista **Out Back**
DBTXWC: Acessa a pista **North Country**
RMBYTC: Acessa a pista **Pacific Spirit**
PXQNSC: Acessa a pista **Mediterraneo**
MNSXSC: Acessa a pista **Mystic Peaks**

Cameras adicionais

No menu principal, comece a corrida e aperte: **L1 + L2+ R1+ R2 + X +** ▲ + □ + O. Solte quando a corrida começar e você ira ter 9 cameras ao invés de 4.

Colaboração: **Sandro Renato Soares Garcia - SP**

PC

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Cheat Codes

Entre com estes códigos para jogar:

Código	Efeito
FUNNYHEADS	Cabeça grande aos lutadores
LIFEISUNFAIR	Usa o teclado numérico para fazer special moves
GIMMEJIM	Seleciona os chefes
VIRTUAL1	Perspectiva em primeira pessoa

PLAYSTATION

INDEPENDENCE DAY

Passwords

Level	Easy	Medium	Hard
Washington	DBKHN	DBKMO	DBKQO
NewYork	GBKHW	GBKMX	GBKQX
Paris	LLSHW	LLSMX	LLSQX
Moscow	NL9HW	NL9MX	NL9QX
Tokyo	R39JD	R39NF	R39RF
Oahu	T59HW	T59MX	T59QX
Las Vegas	Z99HY	Z99MZ	Z99QZ
Mothership	399HG	399MH	399QH

DICAS DOS LEITORES

NINTENDO 64

DOOM 64

Passwords para as fases no modo Hard

7ª: BFSD KLP7 ZLCF ?T?B
8ª: FX4K FL9G 9SRB DXSB
9ª: FF3Y MVOC 1W?9 Q69B
10ª: DYYW WGBQ YMXF WOJB
11ª: NFHY CGCT 1NF6 4J7B
12ª: MY7O MCY4 55R6 R?7B
13ª: 4B5X PL44 Z?VM P73B
14ª: 3Y7V HBDC VNBZ LW3B
15ª: 3BQ3 RBH4 B3QZ B23B
16ª: 2V34 ML65 D4WS FRBB
17ª: 2BC6 TQ4Y J7?T PY9B
18ª: 1V7? CWPV SLBL KRVB
19ª: 1BTR RWL3 NW13 T9LB
20ª: OYSP HSZ6 JCRS OSBB
21ª: OC5N 61ZL H?8L 7B3B
22ª: ZXS2 H8G8 9PL5 W?3B
23ª: ZD8H FZJ9 5SPL 4J3B
24ª: YW7L 278F CPJ4 DMBB
25ª: WX8W OGZF YN19 HW3B

Clayton Sena Imbiriba - Manaus - AM

NINTENDO 64

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Fatality de Motaro

Entre no Mortal Kombat, escolha qualquer personagem e segure ← + CA + CB antes do Desert Stage. Ganhe e quando aparecer o Finish - him / her faça a seguinte seqüência: →→→ + CA (de perto). Motaro arrancará a cabeça do seu inimigo.
Obs: Não é possível fazer Fatality no Motaro, então escolha o Motaro e faça o Fatality dele em um personagem normal.

Wilson Sandoval Júnior
Brasília - DF

SATURN

CRUSADER NO REMORSE

Missão 2 - **FWQP** Missão 3 - **PLRO** Missão 4 - **SZNF** Missão 5 - **TDSS**
Missão 6 - **J1BT** Missão 8 - **NEDW** Missão 9 - **M4FX** Missão 11 - **C6HO**
Missão 12 - **D7J1** Missão 13 - **F8K2** Missão 14 - **FGL3** Missão 15 - **JFM4**

Renato Rodrigues Dias - São Paulo - SP

PLAYSTATION

FIFA SOCCER 96

Faça as seqüências na tela de Options.
Formal - troca de uniformes: □, ▲, X, □, ▲, ▲, X, ▲
Federação - roupa do Star Trek: □, ▲, X, □, ▲, ▲, X, X
Dupla dinâmica - roupas de Batman e Robin: □, ▲, X, □, ▲, ▲, ▲, □
Paleta de cores pré-ajustada: ▲, X, □, ▲, ▲, ▲, X
5 supertimes: □, ▲, X, □, ▲, ▲, □
Invisível - apenas calção, cabelo, chuteira e número: □, ▲, X, □, ▲, ▲, X, □

Juliano Wohlers
Bragança Paulista - SP

HYPER GAMES

Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP

Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

Para anunciar ligue:
(011) 3641 - 0444

Tilt's Cultura Locadora

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho
Tel.: (011) 262-0980

TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

TILT'S 6
Rua Marselhesa, 61 - Vila Mariana
Tel.: (011) 5084-1771

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ANTIGUINHOS

MEGA DRIVE

COOL SPOT

Debug Mode

Na tela de Options, entre com a seguinte seqüência A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C.

SUPER NES

DOUBLE DRAGON 2

Continues

A cada fase existe uma maneira de se conseguir continue.
Nas fases 2 e 3 - ↑, →, ↓, ←, A, B e Start.
Nas fases 4, 5 e 6 - ↑, ↓, ←, →, B, A, A e Start.
Nas fases 7 e 8 - A, A, B, B, ↓, ↑, ← e Start.

SUPER NES

FATAL FURY 2

Controle os chefes

Na tela do logo da Takara, faça a seguinte seqüência: B, A, X, Y, ↑, ←, ↓, →, L, R.

MEGA DRIVE

FLASHBACK

Passwords

Level 1 - Jungle Stage **- FALCON**
Level 2 - New Washington **- DATA**
Level 3 - Death Tower **- MILORD**
Level 4 - Earth Estage 1 **- QUICKY**
Level 5 - Earth Estage 2 **- BIJOU**
Level 6 - Alien Planet 1 **- BUBLE**
Level 7 - Alien Planet 2 **- CLIP**
Final - CYGNUS

SUPER NES

WILD GUNS

Seleção de Fases

Na tela de seleção de personagens, segure Select e aperte A quatro vezes, B quatro vezes e AB quatro vezes.

SEGA CD

MICKEY MANIA

Seleção de fases

Selecione Sound Test no Option e na opção Music escolha Continue; em FX escolha Appear e em Speech, escolha Take That. Coloque o cursor sobre Exit e segure ← por cinco segundos. Depois de ouvir um som, saia do Sound Test, inicie o game e você vai encontrar uma tela para escolher fases.

SUPER NES

SUPER GOAL 2

Passwords

1 vitória
8Q?G6B.CSQJ1F.7M4 QHB
2 vitórias
8QHG6V.CXGK51 7MZRXP
3 vitórias
9Q?Z3WBS9KKH.3LQXHN
4 vitórias
9QHZ3?8S9KKH3LRX?C
5 vitórias
9Q?X3?8Z9KKH3LQX8!
Final
9HX3?8D9KKH31QX00

Fique ligado!

Vem aí Disk Gamers, o telefone onde voc melhores jogos do planeta.

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

PLAYSTATION

BUSHIDO BLADE (JAPONES)

Invencibilidade D013EAF8 0001
..... 8013EAF8 0000
Acessa todos os finais ..... 800A30B8 FFFF

THE NEED FOR SPEED 2

Acessar pista extra e carro extra 800E292A 0803

FINAL FANTASY IV

Muita experiência depois da batalha
..... 800D5990 FF00
..... 800D5992 7EFF
Grana infinita 800D16A0 967F
..... 800D16A2 0098

FINAL FANTASY VII

Usar Sephiros como um personagem
(só no primeiro CD) 8009B374 0200
..... 8009B376 000A
Salvar o jogo a qualquer momento 8009BA3E 0000
Limit mais rápido (personagem 1) 800F6134 00FF
Limit mais rápido (personagem 2) 800F6168 00FF
Limit mais rápido (personagem 3) 800F619C 00FF
Ter todos os Limits (todos os personagens)
..... 8009AFFA 0FFF
..... 8009B102 0FFF
..... 8009B186 0FFF
..... 8009AEF2 0FFF
..... 8009B07E 0FFF
..... 8009B28E 0FFF
..... 8009AF76 0FFF
..... 8009B20A 0FFF
..... 8009B312 0FFF
Melhores armas (Cloud) 8009B462 C68F
Ter Master Summon (Monster) Materia
..... 3009B754 005A
Ter Master Magic Materia 3009B710 0049
Ter Master Command Materia 3009B6AC 0030
Ter Tekinowaza completa
..... 3009B6A8 002C

SATURN

INDEPENDENCE DAY

MASTER CODE ..... F6000924 FFFF
..... B6002800 0000
Tempo infinito 1601C5FA 003B

MEGAMAN X3

MASTER CODE F6000924 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita 160E0B9C 0090
Bug Hole infinito 160E0260 005C
Acid Rush infinito 160E0256 005C
Parasitic Bomb infinita 160E0258 005C
Ray Splasher infinito 160E025E 005C
Spinning Blade infinita 160E025C 005C
Triad Thunder infinito 160E025A 005C
Frost Shield infinito 160E0262 005C
Tornado Fang infinito 160E0264 005C

LUNAR THE SILVER STAR

MASTER CODE * ..... F6000924 FFFF
Dinheiro infinito ..... 1021F7FE FFFF
Level up ..... 160F86FA FFFF

*Este Master code sempre deixa o game lento e às vezes os gráficos ficam embaralhados . Depois de pegar o dinheiro e levels, salve seu progresso, desative os códigos e o game funcionará normalmente.

BUG TOO

Master Code F6017598 C305
Sugar Crystals, Doggie Bone, Disco Balls infinitos
..... 1605C5E2 0063
Energia infinita 16055366 0006
Invencivel(flashes) 160553FC 004B
Vidas infinitas 1605C5D2 0003
Continues infinitos 1605C5D6 0003
Ter sempre ? Spit ..... 1605C5C2 000?

Use um destes códigos na ?
1=Blue Spit 3=Green Spit 6=Red & Green

vai encontrar dicas, truques e manhas dos

STAR FOX 64

FOX E SEUS COMPANHEIROS ARREPIAM NO NINTENDO 64

GAME DO MÊS

Star Fox foi um marco na história da Nintendo, o game foi lançado para Super NES utilizando o revolucionário chip Super FX, que permitia ao console de 16 bits utilizar gráficos poligonais e o game fez um enorme sucesso; tanto que a Nintendo prometeu a seqüência, deu detalhes sobre o game, liberou imagens, exibiu uma fita de video com o demo de Star Fox 2 e, após vários adiamentos, o game acabou sendo cancelado sem explicações. Agora, com um console de 64 bits, a Nintendo lança Star Fox 64, com alguns elementos que seriam utilizados na segunda versão do game e recursos que usam e abusam da capacidade do Nintendo 64.

Para inovar novamente, a Nintendo lançou juntamente com o game, um acessório chamado Force Pack, que é conectado na parte de baixo do Joystick e funciona com duas pilhas tamanho AAA. O acessório faz o controle tremer conforme as explosões da tela, há vários níveis de vibração diferentes e isso influi muito na diversão, é super legal a sensação de dar uns bons tiros e sentir a explosão na pele. Mas o Force Pack não funciona com os outros games já lançados para Nintendo 64, apenas com Star Fox e com outros games que serão lançados futuramente.

No game do Super NES você podia escolher entre três caminhos para chegar até o final e ainda havia mais duas fases secretas; em Star Fox 64 você não escolhe um caminho para chegar à última fase, o seu caminho é definido conforme o seu desempenho nas fases, da primeira fase, por exemplo, você pode ir para o campo de asteróides (caminho normal) ou para o Setor Y (caminho secreto). São várias fases secretas e isso prolonga a diversão, você vai querer jogar até ver todas as fases.

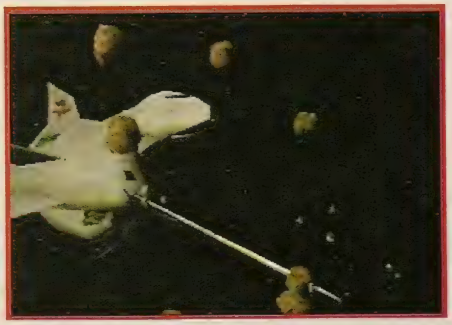
Os gráficos dão um show, as naves, inimigos e cenários foram extremamente bem construidos, as texturas estão perfeitas, os efeitos especiais são demais e a animação é rápida e sem Slowdown. O som combina com a ação do game e os efeitos sonoros são variados e legais. A jogabilidade é simplesmente excelente, você controla a nave com o Analog Stick e comandos bem simples.

O game está mais fácil que o original do Super NES e bem mais divertido também, um game indispensável para quem possui um Nintendo 64.

O final do game é bem legalzinho, apesar de ser simples, dá para curtir a sensação de ter salvo a galáxia.

A cada três argolas amarelas que você pegar, sua barra de power aumenta e enche por completo (se ela já estiver cheia e no tamanho máximo você ganha uma vida extra)

Para flutuar com o tanque, segure R+Z.



Com vocês: Great Fox!

NINTENDO 64			
STAR FOX 64			
NINTENDO	-	N/D	
SIMULADOR/TIRO	-	1 A 4 JOGADORES	
GRÁFICO	90	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	83	DIFICULDADE	76
EF. SONOROS	80	ORIGINALIDADE	93
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	89

CRÍTICA

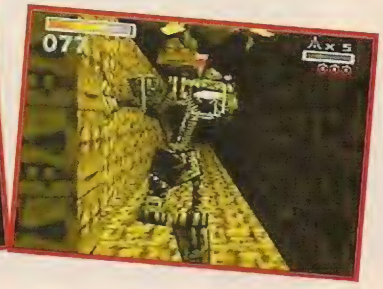
O game oferece diversão prolongada, pois existem várias fases secretas e mais alguns segredos.

Este é o último mestre. Primeiro destrua as mãos acertando nas palmas até destrui-las.

Seja rápido e, quando ele começar a sugar sua nave, use o freio.

Desvie e atire nas pedras quando ele cuspir você.

Após detoná-lo, ele assumirá esta última forma, aí é fácil, basta alguns tiros no côco e pronto.



CONTROLE

A = tiro
B = bomba
▲ = câmera
▼ = freio
◀ = turbo
▶ = rádio
R = looping para a direita (remove a mira na tela de pause)
L = sem função
Z = looping para a esquerda
START = pause

TUDO EM VIDEO GAMES NOVOS E USADOS

COMPRA
VENDA
TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

VENDAS NO VAREJO E ATACADO

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

TECTOY Nintendo®

PlayStation™ SNK NEO·GEO CD 3DO

FONES: (011)
6914-4463
6914-6595
LIGUE 6914-6640
6914-4529

FAX: (011)
272-4143

RUA GREENFELD, 259
IPIRANGA - SÃO PAULO
CEP 04218-100

DOOM 64

O INFERNO CHEGA AO NINTENDO 64

Qualquer ser humano que curte games já deve ter jogado, visto ou pelo menos ouvido falar de Doom, o game que já fez e ainda faz um tremendo sucesso em vários sistemas diferentes e que somente agora chega em versão 64 bits.

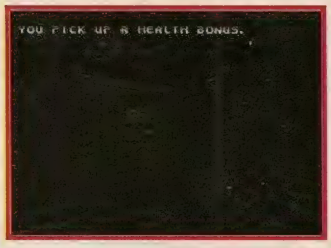
O game não mudou quase nada, pelo menos no básico: um game de tiro com visão em 1ª pessoa, onde você mata criaturas demoníacas em estágios geralmente longos e com várias passagens secretas, contando com um bom arsenal de armas e itens para se refrescar entre um tiro e outro.

A novidade é que todos os estágios são inéditos e estão irritantemente mais complicados. As fases são bem longas, mesmo as primeirinhas, e estão cheias de passagens super secretas e demônios estrategicamente posicionados, tudo para dificultar o seu serviço, o nível de dificuldade é exagerado, ou seja, o game é recomendado para quem já tem muita prática em games do gênero, se você ainda está iniciando, é bom jogar o primeiro Doom para se familiarizar e só depois se aventurar em Doom 64.

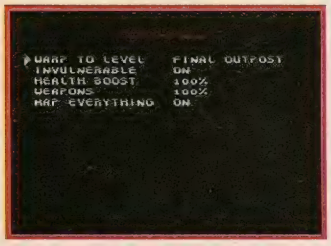
Os gráficos são os melhores já vistos em Doom, os detalhes são incríveis, os efeitos são bem legais, a animação é excelente, e tudo isso sem o estouro de pixels, ou seja, mesmo quando a imagem é aproximada você não vai ver aqueles quadradinhos ridículos; a única mancada é que, em geral, os gráficos ficaram um pouco escuros. O som acompanha a ação, mas não impressionam, não estão na média dos outros games de N64. A jogabilidade também é a melhor da série Doom, ainda mais com o uso do direcional Analog, o que incomoda um pouco no começo é o fato de ter que atirar com o botão Z, mas com um certo tempo de jogo você se acostuma, se preferir, os comandos são configuráveis.

Os fãs de Doom vão adorar mais esta nova versão do game, ainda mais aqueles que já detonaram os games anteriores e prepare-se, a Midway já está preparando Final Doom 64 para N64, vai ser demônios e tiros para todos os lados.

Não dá para ver os pixels (pontos) mesmo chegando perto dos elementos.



Lembre-se dos locais com itens para voltar se precisar.



Veja na seção Pró-Dicas como acessar o Cheat Menu para facilitar a sua vida.

Você vai encontrar monstros como este logo nas primeiras fases.

COMANDOS

Direcional comum ou analog: andar na direção desejada
L: dar um passo à esquerda
R: dar um passo à direita
Start: pausar e ativar o menu
A: trocar para a arma anterior
B: trocar pela próxima arma
Z: tiro
◀: correr
▼: travar mira
▲: ativar mapa
▶: abrir porta, ativar switches

NINTENDO 64

DOOM 64			
MIDWAY	-	96 MEGA	
TIRO 1ª PESSOA	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE	93
MÚSICA	68	DIFICULDADE	95
EF. SONOROS	81	ORIGINALIDADE	74
DIVERSÃO	82	CLAS. FINAL	81

CRÍTICA

O game é recomendado para quem já se acha o mestre em Doom, pois a dificuldade é altíssima.

ATÉ QUE ENFIM UM BOM FUTIBA PARA MEGA

Há algum tempo atrás foi lançado, apenas na Europa, um dos jogos de futebol que mais fez sucesso no Super Nintendo e Super Famicom. International Superstar Soccer Deluxe para Mega Drive é a melhor versão de futebol para o console de 16 bits da Sega, conseguindo ganhar até de FIFA Soccer (um dos Futibas mais badalados do console).

Em matéria de jogabilidade o jogo ficou mais lento, chegando até a mostrar falhas, como Slow Down de vez em quando e até mesmo dar pequenas paradas no meio do jogo. O som é um pouco fraco, mas nada que atrapalhe sua diversão durante a partida. Uma das melhores vantagens é que não houve perda nas opções e nem nos menus, (continuam iguais às do SNES, com configurações em formação de time, marcação homem a homem, mudança de cor dos uniformes e etc...) o que ajuda muito na diversão, como na hora de disputar uma Copa do Mundo ou bater uns pênaltis para relaxar.

Os menus não mudaram em nada, continuam iguais aos do Super NES.

CONTROLE NA DEFESA

A= corrida
B= roubada de bola
C= carrinho
X= substituição (durante a partida)
Y= sem função
Z= chute para fora da área, cabeçada para fora da área

CONTROLE NO ATAQUE

A= corrida
B= passe de bola
C= bola alta, cruzamento
X= substituição (durante a partida)
Y= muda de lado para bater o escanteio
Z= chute para o gol, cabeçada para o gol

Os gráficos perderam um pouco na resolução,mas continuam bons.

A jogabilidade não é das melhores, o jogo perdeu um pouco na velocidade.

Saca só as comemorações, é a maior curtição.

Além disso, você pode optar por formar suas próprias estratégias, podendo ter até quatro delas por jogo, mudando- as sempre que quiser.

O sistema de substituição é o mesmo do SNES, você pode substituir seus jogadores no começo do jogo, entre o primeiro e o segundo tempo e, se quiser fazer substituições durante o jogo basta apertar o botão X . Aparecerá uma seta vermelha no canto superior esquerdo da tela que significa que você pode trocar de jogador assim que a bola estiver parada (como em arremessos laterais e corners).

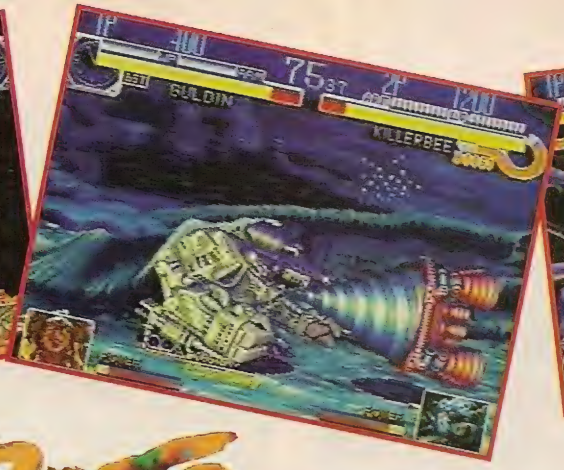
Mas mesmo assim, International Superstar Soccer Deluxe merece, como já dissemos anteriormente, o título de melhor jogo de futebol para Mega Drive (talvez até por falta de melhores opções), não deixe de conferir se tiver a oportunidade e divirta - se!

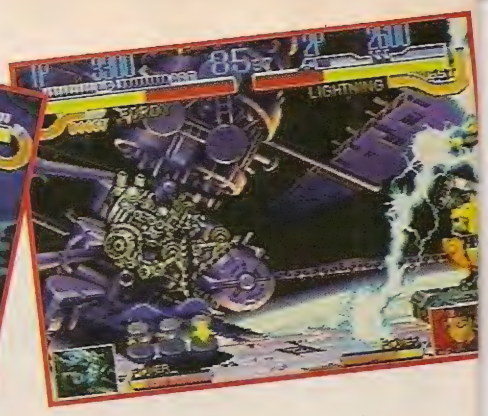
MEGA DRIVE

INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE			
KONAMI	-	16 MEGA	
FUTEBOL	-	1 OU 8 JOGADORES	
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	73
MÚSICA	51	DIFICULDADE	73
EF. SONOROS	78	ORIGINALIDADE	76
DIVERSÃO	87	CLAS. FINAL	76

CRÍTICA

Perdeu muito em relação ao SNES, mas continua divertido.

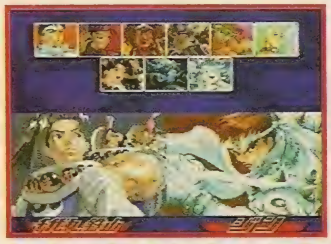




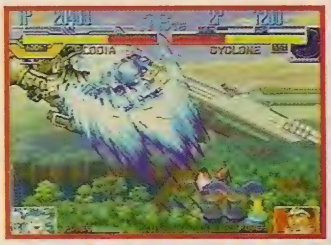
SATURN

CYBERBOTS

MAIS UMA TACADA DA CAPCOM



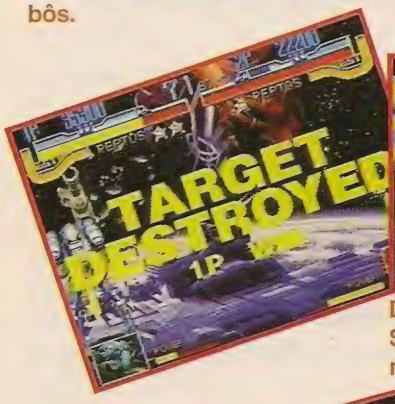
Aqui está a tela de seleção de seus personagens que no total são nove e cada um poderá escolher entre três robôs.

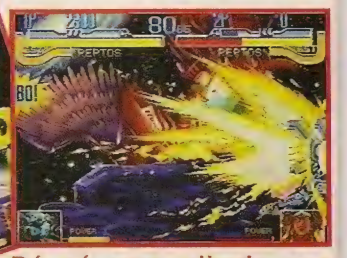


Se você jogar com o cartucho de Ram o game fica mais rápido.

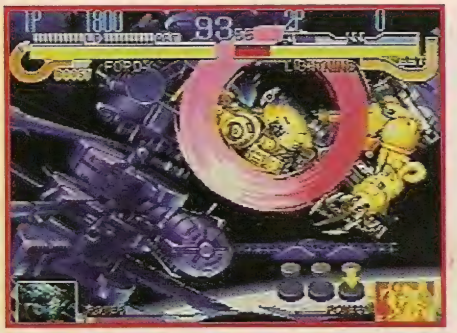
Cyberbots é um dos jogos mais populares do Japão produzido pela Capcom, na verdade ele é uma continuação de Powered Gear, um game totalmente em 2D, que tem como característica básica lutas de robôs. Cada piloto tem direito a três robôs, cada um com características diferentes ficando muito mais divertidos; dependendo do personagem que você escolher, a história irá para um caminho diferente.

A versão Saturn acabou ficando idêntica à do Arcade perdendo um pouco nos gráficos, mas a vantagem é que não precisa de códigos ou manhas para enfrentar os três últimos chefes; os gráficos ficaram acima da média, a diversão está ótima, ainda mais quando você joga com o cartucho de RAM, que deixa o game muito mais veloz, vale a pena dar uma conferida.

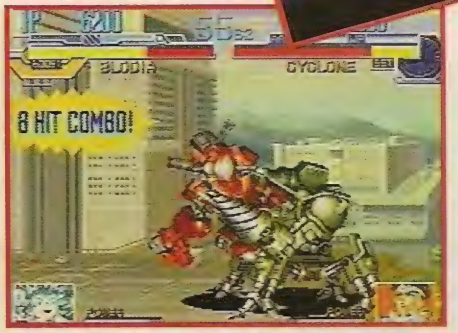




Dá só uma olhada nos Special moves. Chocantes não?



Aqui é o mesmo movimento de um dragom punch: →↓↘, soco.



O sistema de combos ficou super legal.

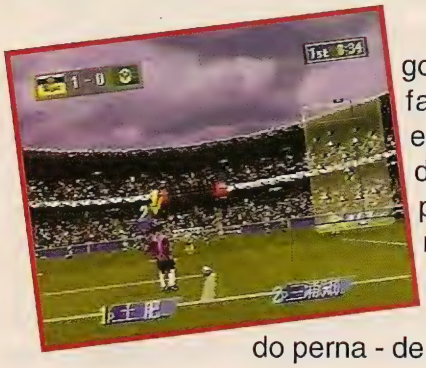
SATURN				
CYBERBOTS				
CAPCON	-	1 CD		
LUTA	-	2 JOGADORES		
GRÁFICO	83	JOGABILIDADE	88	
MÚSICA	84	DIFICULDADE	74	
EF. SONOROS	82	ORIGINALIDADE	79	
DIVERSÃO	89	CLAS. FINAL	84	

CRÍTICA

A Capcon arrasa quando o assunto é luta.

J.LEAGUE VICTORY GOAL 97

MAIS UM FUTIBA PARA SEGA SATURN



Tudo bem, chegou sabadão; e o que fazer para animar este dia tão esperado? Convidar a turma para bater uma bolinha no video game (principalmente se você for um tremendo perna - de - pau) e comer uma pipoquinha, é claro! Mas o que jogar? Acaba de ser lançado mais uma opção futebolística para Saturn, mas não se empolgue tão fácil pois é mais uma opção.

Victory Goal 97 não é o primeiro jogo de futebol produzido pela SEGA para Saturn, os seus antecessores: Victory Goal e Victory Goal 96, que nos Estados Unidos receberam o nome de World Wide Soccer e World Wide Soccer 97 (respectivamente), já fizeram muito sucesso no console de 32 bits da Sega.

Assim como a série Goal Storm (Winning Eleven no Japão) do Playstation, Victory Goal é o melhor game do gênero até hoje lançada para Sega Saturn. Os gráficos são fracos, o som também não ajuda em nada e a única coisa que salva o jogo é a diversão, que ainda não é das melhores (apesar de que poderia ser, já que este é o terceiro jogo da série e não mudou quase nada). E você deve estar se perguntando: Como que um jogo que é considerado o melhor futebol para Sega Saturn pode sofrer tantas críticas negativas e tão poucas construtivas?

É simples: Victory Goal é o melhor sim, mas não por mérito e simplesmente por total falta de opções.

Todos os times da J-League estão presentes nesta versão.

As opções são, de cima para baixo: Game Start, Seleção de estádio, condição do tempo e Handcap.

COMANDOS NO ATAQUE

A = chuta (cabeceia) para o gol
B = passe de bola (cabeçada para o parceiro)
C = cruzamento na área, levanta a bola

COMANDOS NA DEFESA

A = carrinho
B = roubada de bola
C = carrinho

COMANDOS GERAIS

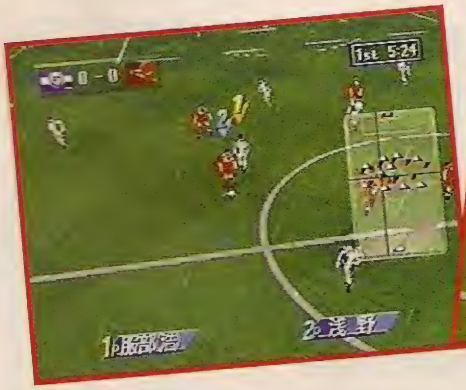
L ou →→= corrida
R = muda de jogador

ESTRATÉGIAS

(para que você possa usar as estratégias, deverá apertar o botão Y antes de realizá - la)
Y= ataque
Z = estratégia de impedimento
Y + Z = marcação homem a homem

COMANDOS ESPECÍFICOS

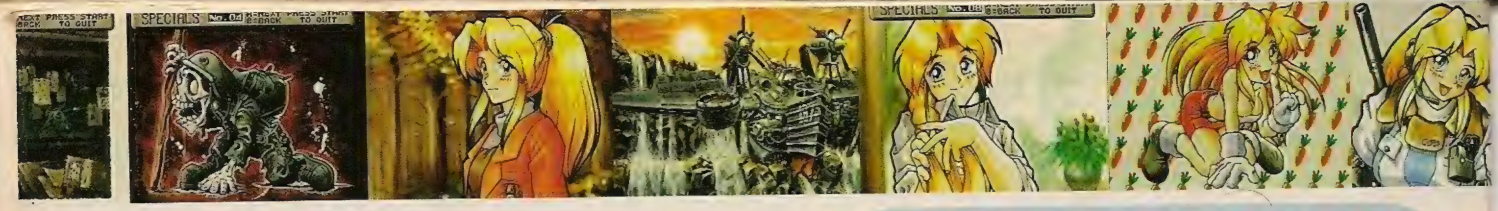
A + C = bola curva
B + B = passe rápido
C + C = lançamento curto
R + B = toque um dois (one two)
←→ + B = toque de calcanhar
↓↓ou↑↑ = finta



SATURN			
VICTORY GOAL 97			
SEGA	-	CD	
FUTEBOL	-	1 ou 2 JOGADORES	
GRÁFICO	81	JOGABILIDADE	89
MÚSICA	71	DIFICULDADE	71
EF. SONOROS	73	ORIGINALIDADE	63
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	78

CRÍTICA

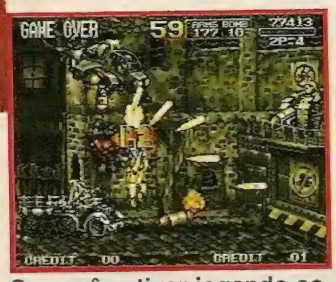
Nada de especial, mas por enquanto é a melhor opção do console.



METAL SLUG

CHUVA DE BALAS

SATURN



Se você estiver jogando sozinho, aperte Start no controle 2 quando acabarem seus Continues e você terá mais 5 créditos.

Salve os prisioneiros de guerra aliados para ganhar itens e também bonus no final da fase.

Se o seu Saturn anda meio parado, sem muita ação, está na hora de jogar Metal Slug da SNK para o 32 bits da Sega.

O game já saiu para Arcade, Neo Geo e Neo CD, fazendo um grande sucesso e mostrando que a SNK sabe inovar, saindo de seu padrão "pancadaria pura".

A versão para Saturn está idêntica à versão para Neo Geo CD e usa o mesmo cartucho de RAM já utilizado para rodar Real Bout Fatal Fury, Samurai Shodown 3 e The King of Fighters 96. A novidade desta nova versão são as ilustrações especiais; na versão para Neo CD já haviam várias ilustrações animais e no Saturn, além das ilustrações já existentes, há as ilustrações especialmente feitas para o console, com alta resolução e super coloridas.

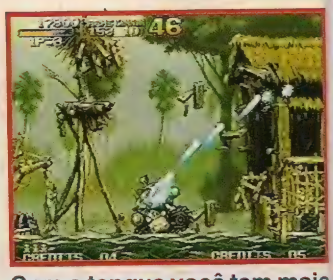
Metal Slug é um game de ação, no estilo Contra (da Konami). Você deve destruir um sádico que quer dominar o mundo e deve salvar os prisioneiros de guerra, além de acabar com um exército inteiro e máquinas super avançadas com alto poder de destruição, para isso você vai contar com um bom arsenal e um tanque animalíssimo. A ação é intensa, tiro para todos os lados o tempo inteiro e muito sangue, isso mesmo, a versão para Saturn não é censurada.

Os gráficos são super detalhados e a animação dos personagens é perfeita. O som também ficou animal, músicas que contribuem para manter a adrenalina lá no alto e efeitos sonoros potentes. A jogabilidade, bem... você já sabe, é da SNK e dispensa maiores comentários.

Combinando jogabilidade perfeita com muita ação e gráficos muito bem feitos, Metal Slug é uma ótima pedida para quem está a procura de games do gênero.

O game tem uma porrada de ilustrações em alta resolução animais, confira mais algumas no topo da página.

As armas são bem variadas e tem até lança-chamas para queimar os inimigos, mas as armas especiais são limitadas.



Com o tanque você tem mais resistência e poder de fogo, mas fique esperto na sua energia.

Comandos

A: Tiro
B: Pulo
C: Bomba
A+B (com o tanque): Ataque explosivo

SATURN			
METAL SLUG			
SNK – CD			
AÇÃO/TIRO – 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	86	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	81	DIFICULDADE	64
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	88	CLAS. FINAL	87

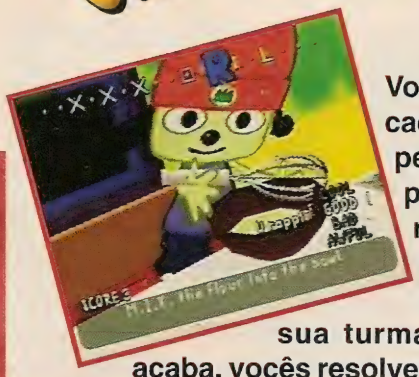
CRÍTICA

O game é pura ação, a SNK sabe variar seus games com categoria e Metal Slug é prova disso.

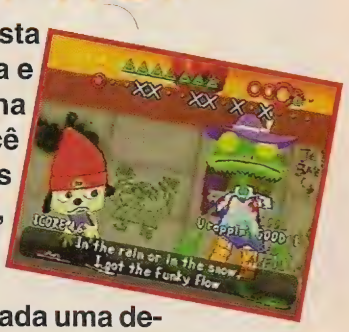
PaRappa the Rapper

BEM-VINDO AO SOM DO HIP-HOP

PLAYSTATION



Você é PaRappa, um cachorrinho muito esperto que é fissurado por HIP - HOP o rítimo Black Americano e saiu para assistir um filme com sua turma. Quando o filme acaba, vocês resolvem comer na lanchonete do cinema e um grandalhão com cara de tonto chega apavorando e acaba com a festa. Esta é uma das diversas situações que você verá em PaRappa the Rapper. O objetivo do jogo é aprender diversas tarefas diferentes para sair de situações um tanto quanto embaraçosas (na primeira fase você terá que aprender a lutar Karatê com o Mestre Cebola, na segunda fase você tem que tirar sua licença de motorista com uma alce muito louca e assim por diante) tudo na base do RAP, ou seja, você tem que repetir os botões corretamente e no rítimo, conforme a música. O jogo é relativamente curto, são seis fases e entre cada uma delas você pode curtir a história do game que é super divertida e para melhorar ainda mais, o jogo é todo legendado em inglês ou em japonês (você escolhe o idioma que deseja na tela de options), melhor dizendo, dá para você entender a história sem problemas (apesar do enredo ser muito simples e às vezes nem precisar de texto).



O game foi todo produzido pela Sony e é animal em todos os aspectos, chega até a lembrar um pouco o antiquíssimo Toe Jam & Earl do Mega Drive em matéria de estilo musical. Jogue para não se arrepender depois!

Beleza! Tradução de menu. No número 1 você escolhe o idioma desejado, a opção de cima é japonês, a de baixo é inglês. No número 2 você escolhe o modo de jogo, o de cima é normal, o de baixo fácil. Na opção número 3 você confere o High Score (sua melhor pontuação). Na opção número 4 você tem, da esquerda para direita: 1º training mode. 2º, Stage select (só com o Memory Card). 3º, Replay (só com Memory Card). 4º, Loading (só com Memory Card). Na opção de numero 5 você deixa a tela de menu e volta para a tela de apresentação do game.

A voz desse sapão é idêntica à do Shaggy e sua música é uma das melhores do game.

Essa alce não perdoa, seja rápido e não vacile.

O amor é lindo, bem, pelo menos seria se você não estivesse em apuros.

Salve seu progresso após cada fase apertando o botão ○, se você não estiver com Memory Card, aperte X.

Olha o Cebolão aí de novo gente! Desta vez você terá que convencê-lo a deixar você usar o banheiro primeiro que ele.

PLAYSTATION			
PARAPPA THE RAPPER			
SONY	-	CD	
PUZZLE MUSICAL	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	82	JOGABILIDADE	89
MÚSICA	97	DIFICULDADE	73
EF. SONOROS	91	ORIGINALIDADE	95
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL	92

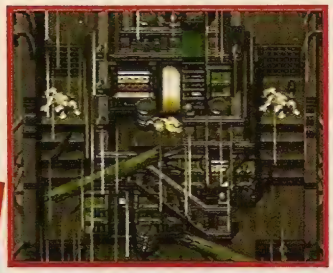
CRÍTICA

À primeira vista você pode achar o game meio bobinho, mas quando você começa a jogar, não pára mais.

ALUNDRA

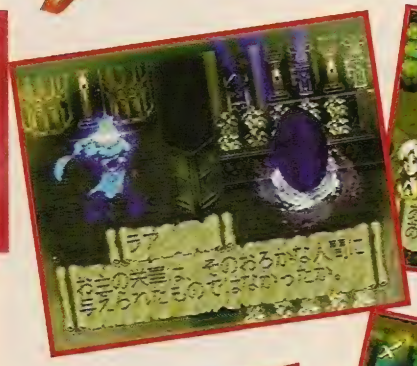
RPG COM MUITA AÇÃO NO CONSOLE DA SONY

PLAYSTATION



Os gráficos são extremamente bem feitos.

Há vários baús com dicas espalhados pelo game.



Mais um ótimo game para o Playstation, Alundra um RPG de ação no estilo de Zelda, onde o sistema de batalha é simples e divetido, além dos elementos de puzzle.

Até pouco tempo, a guerra dos RPGs nos 32 bits estava sendo vencida pelo Saturn, com jogos como Lunar, Tengai Makyo e Dragon Force; o Playstation estava em baixa, mas começaram a sair jogos como Beyond the Beyond, Arc the Lad II, Genso Suikoden, Vandal Hearts, o maravilhoso Final Fantasy VII e, finalmente, Alundra. O console da Sony passa a ser definitivamente o novo sistema para quem curte games do gênero.

Alundra mostra que os jogos em 2D ainda estão em alta no Playstation, não apelando para animação em polígonos e em gráficos renderizados. O jogo é inteiro na visão do consagrado Zelda da Nintendo e há mais de 7 mil telas diferentes para explorar.

O game foi desenvolvido pela Climax, que inclui o compositor bem conhecido no Japão, Kouhei Tanaka, que fez a trilha sonora do game para Saturn de enorme sucesso no Japão, Sakura Taisen (Sakura Wars), ou seja, o som é explêndido. Os gráficos também são de arrasar, com um nível de detalhes incrível e com efeitos especiais de arrasar. A jogabilidade também segue o padrão de Zelda, simples e rápida.

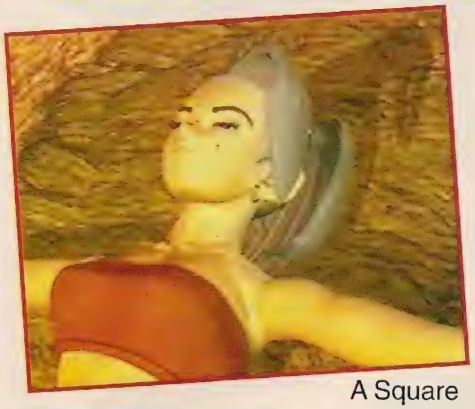
Você vai encontrar no decorrer do jogo armas como: Fire Rod, Water Rod, vários tipos de espadas, Arco e Flecha e muitos, muitos itens.

Este game promete arrasar e vai fazer você ficar horas na frente da televisão. Se você gostou de Zelda, com certeza vai adorar este game.

PLAYSTATION			
ALUNDRA			
SONY / CLIMAX	-	CD	
RPG / AÇÃO	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	86	JOGABILIDADE	87
MÚSICA	90	DIFICULDADE	78
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	76
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	86
CRÍTICA			
Este game lembra muito Zelda, só que muito mais longo.			

TOBAL 2

MANDANDO BALA



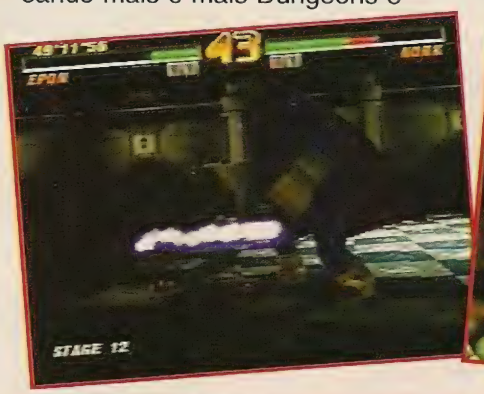
A Square está realmente animal, lançando um game atrás do outro para o Playstation, e variando os gêneros. Com este Tobal 2, já são 4 games lançados para o console (Tobal 1, Final Fantasy VII, Final Fantasy IV e Tobal 2) e mais 4 já confirmados à caminho (Final Fantasy Tactics, Front Mission Alternative, Saga Frontier e Power Stakes), uma verdadeira avalanche de bons jogos em um curtíssimo espaço de tempo.

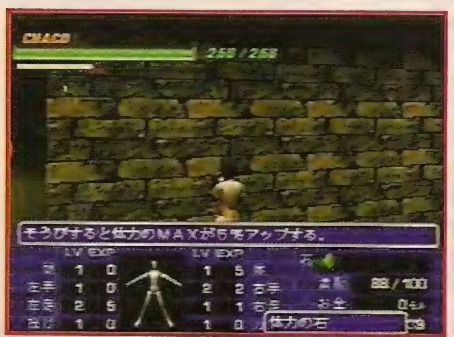
A segunda versão de Tobal mantém o esquema do anterior: um game de luta poligonal com uma movimentação realmente em 3D, um sistema de jogo baseado em combos e agarrões e com comandos do tipo Virtua Fighter.

Para estrapolar de vez, a Square traz novidades de cair o queixo em Tobal 2. Os modos de jogo são os mesmos (Story, VS, Quest e Training), mas agora a apresentação e os finais dos 10 personagens principais são em CG, no estilo Tekken 2. No primeiro game, havia 8 lutadores e mais 3 chefes, agora há mais dois novos personagens para promover a pancadaria geral, a gatinha Chaco e o boxeador cientista Doctor V. Além dos golpes já conhecidos, agora você pode usar projéteis e o sistema de agarrões foi bem reformulado. A maior novidade é o modo Quest, que no original já era bem legal mas um pouco simples; agora o esquema é bem mais RPG, você começa em uma vila e pode conversar com os cidadãos, salvar seu progresso na igreja, comprar itens, etc. Depois disso você pode entrar na primeira Dungeon, onde você vai enfrentar muitos inimigos guiando-se pelo mapa e vai descendo até o chefe da Dungeon, pelo caminho você pega mais itens e cristais, que podem ser equipados para melhorar as características de seu lutador. Você vai avançando e passando mais e mais Dungeons e assim por diante. Conforme você vai avançando, ganha-se mais e mais personagens extras, você pode selecionar desde cachorros e lagartos até o padre que salva o progresso e dragões. No total, o game tem mais de 200 personagens, isso mesmo, um record absoluto.

Os gráficos estão bem melhores que no original, a resolução é maior, as texturas mais realistas e muito mais coloridas. O som é muito bom, apesar de todas as músicas serem PCM (músicas em arquivos e não em faixas de áudio). A jogabilidade continua a mesma, com movimentação bem livre e comandos fáceis.

Tobal 2 é viciante, com os belíssimos finais e uma tonelada de personagens vai ser difícil parar de jogar este game. Ah! E não perca a próxima edição, com uma tonelada de golpes, manhas e muitos códigos para Game Shark.





O modo Quest está com mais elementos de RPG, tem até equipamentos e itens.

Na próxima edição você vai conferir a manha para jogar com personagens nus.

PLAYSTATION			
TOBAL 2			
SQUARESOFT	-	CD	
LUTA/RPG	-	1 OU 2 JOGADOR	
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE	82
MÚSICA	78	DIFICULDADE	84
EF. SONOROS	79	ORIGINALIDADE	87
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	84

CRÍTICA

Você vai ficar maluco com o enorme número de lutadores, o modo Quest também é super divertido.

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

PLAYSTATION

ESTRATÉGIA DE PRIMEIRA

Na edição passada, você conferiu todos os comandos, a tradução de todos os menus, relação dos itens mais usados, detalhes sobre as primeiras Materias obtidas e a detalhadíssima estratégia até a saída de Midgar, também com muitas traduções de textos do game. Agora você vai conferir a estratégia até Gongaga, com mais Materias que detonam e também os itens que melhoram as características de seus personagens. Você vai ficar conhecendo também o incidente de Nible Reign e também porque Barett perdeu a sua mão e mais detalhes incríveis do enredo de Final Fantasy VII. Divirta-se e espere a continuação na próxima edição.

Relação de Materias ganhas nesta edição

VERDES

だいち Daichi (Earth)

Magias Ganhas:

1 クエイク 1: Quake 1 - 6 MP
2 クエイラ 2: Quake 2 - 28 MP
3 [illegible] 3: Quake 3 - 68 MP

Detalhes: são todos ataques baseados no elemental da Terra.

ちりょう Chiryoo (Heal)

Magias Ganhas:

1 ポイゾナ 1: Antidote - 3 MP
2 エスナ 2: Remedy - 15 MP
3 [illegible] 3: Resist - 120 MP

Detalhes: Antidote cura o Status "Poison", Remedy cura qualquer Status e Resist previne qualquer Status.

ふうじる Fuujiru (Prevent)

Magias Ganhas:

1 スリプル 1: Sleep - 8 MP
2 サイレス 2: Mute - 16 MP

Detalhes: Sleep faz o alvo dormir e Mute silencia o alvo (o alvo não pode usar magias).

そせい Sosei (Revive)

Magias Ganhas:

1 レイズ 1: Life 1 - 34 MP
2 [illegible] 2: Life 2 - 100 MP

Detalhes: Life 1 ressuscita o personagem alvo com um pouco de HP e Life 2 ressuscita o personagem alvo com HP completamente cheio.

へんしん Henshin (Transformation)

Magias Ganhas:

1 ミニマム 1: Minimum - 10 MP
2 [illegible] 2: Toad - 14 MP

Detalhes: Minimum enconlhe o alvo, ele ainda pode fazer qualquer coisa que fazia antes, mas com um poder bem menor; Toad transforma o alvo em sapo, ele só pode atacar ou usar itens.

まどわす Madowasu (Deception)

Magias Ganhas:

1 コンフュ 1: Confuse - 18 MP
2 バーサク 2: Berserk - 28 MP

Detalhes: Confuse, obviamente, confunde o alvo e com Berserk, o alvo só pode usar ataques comuns.

じかん Jikan (Time)

Magias Ganhas:

1 ヘイスト 1: Haste - 18 MP
2 スロウ 2: Slow - 20 MP
3 ストップ 2: Stop - 34 MP

Detalhes: Haste torna o alvo mais rápido, Slow torna o alvo mais lento e Stop paraliza o alvo.

ROXA

チョコボよせ ChokoboYose (Attract Chocobo)

Efeito: com esta Materia equipada, você poderá atrair Chocobos. Eles podem ser encontrados no mapa geral, em locais com pegadas de Chocobo. Se você entrar em uma batalha com esta Materia equipada em um local com pegadas de Chocobo, deverá encontrar uma destas aves douradas na batalha; aí é só detonar os inimigos sem tocar no Chocobo e você vai ganhar o controle da ave. As chances de encontrar Chocobos são maiores conforme o nível da Materia.

えんきょりこうげき Enkyori Koogeki (Distant Attack)

Efeito: normalmente, um personagem posicionado para trás causa menos dano que o normal, mas fica com a defesa reforçada; com esta Materia equipada, se o personagem vai causar dano normal mesmo estando posicionado para trás ainda continuará com defesa reforçada.

HPアップ HP Appu (HP Up)

Efeito: esta Materia aumenta o HP máximo de seu personagem. No nível 1 o HP tem um acréscimo de 10% e depois sobe mais 10% por nível ganho (nível 5 é o máximo).

AMARELAS

あやつる Ayatsuru (Control)

Efeito: este comando permite que você controle o inimigo alvo. Você pode escolher o tipo de ataque que o inimigo controlado vai dar, mas o personagem que está controlando não pode ser utilizado. O Ayatsuru nem sempre funciona e nem todos os inimigos podem ser controlados.

ひっさつ Hissatsu (Strong Attack)

Efeito: com este comando, seu personagem dá um ataque que, se acertar, será sempre Critical Hit, mas algumas vezes o ataque falha.

VERMELHAS

チョコボ&モーグリ Chokobo & Moo-guri (Chocobo & Moogle)

Detalhes: esta Materia dá a habilidade de invocar Chocobo e Moogle nas batalhas. A magia chama-se Chocobo Trample, onde aparece um Moogle em cima de um Chocobo e atropela o inimigo. Raramente (as chances são de 1 em cada 16) você invoca aleatoriamente um Chocobo gordo que cai na cabeça do inimigo. Custa 14 MP para invocar.

ラムウ Ramuu (Ramuh)

Detalhes: você ganha a habilidade de invocar Ramuh, um cara já conhecido em FF. O mago faz a magia Sabaki No Ikazuchi (Lightning of Justice), que é baseada no elemental do Trovão e atinge todos os inimigos. Custa 40 MP para ser invocado.

タイタン Taitan (Titan)

Detalhes: invoca Titan, que faz um ataque baseado no elemental da Terra, levantando o chão e atingindo todos os inimigos. Custa 46 MP.

Mais itens úteis durante a sua aventura

Durante o game, você vai pega alguns itens que melhoram as características de seus personagens, saiba quais são.

ガードアップ
GUARD UP: aumenta a defesa dc personagem alvo.

ラックアップ
LUCKY UP: aumenta a sorte dc personagem alvo.

マインドアップ
MIND UP: aumenta a inteligência do personagem alvo.

パワーアップ
POWER UP: aumenta o poder dc personagem alvo.

スピードアップ
SPEED UP: aumenta a velocidade do personagem alvo.

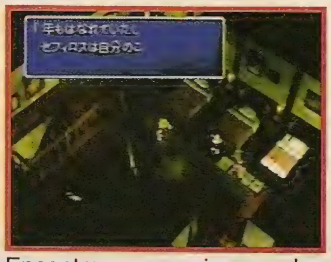
ESTRATÉGIA

Kalm Town

Saindo de Midgar, enfrente algumas batalhas nas áreas rochosas ao redor da cidade; certifique-se que você está com uma Materia Tekinowaza, enfrente uns robôs que fazem um ataque com mísseis, vença e aprenda esta técnica. Depois siga em frente até Kalm Town, não é muito longe de Midgar. Encontre seus amigos no Inn e veja o longo flashback de Cloud. Procure por itens e compre equipamentos e Materias. Dá para comprar as Materias Daichi e Chiryoo. Agora siga para a Chocobo Farm.

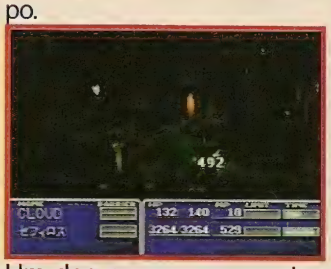
Kalm Town não fica muito longe de Midgar, mas não se esqueça de aprender a técnica dos mísseis com os robôs.

Procure nas casas para achar bons itens, há Ethers, Guard Up, Speed Up e outros itens bons.



Encontre seus amigos no Inn e prepare-se para uma longa lembrança de Cloud, de quando ele tinha 16 anos, há 5 anos atrás.

A seqüência mostra Cloud, Sephiroth e mais alguns soldados indo para uma missão. Cloud mostra sua admiração por Sephiroth e também sua ansiedade por estar participando de uma missão com seu herói. Sephiroth diz que a missão é verificar um reator modelo antigo que, além de estar com defeito, ainda está repleto de monstros. Você deverá descobrir o que está causando o problema e resolver. Cloud pergunta em que lugar fica o tal reator, Sephiroth responde em Nible Reign, Cloud se espanta por ser o seu local de nascimento, neste momento, o caminhão pára, um dragão está atacando o grupo.

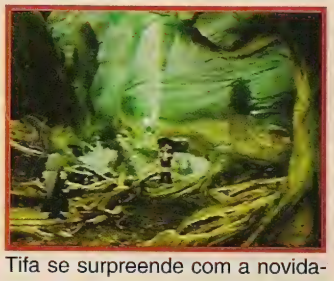


Um dos poucos momentos do game em que você poderá ver Sephiroth em ação. O cara é demais, tem algumas Materias em nível Master e devasta o pobre dragão.

A próxima parte é em Nible Reign. Sephiroth pergunta a Cloud como é estar de volta a sua terra natal. Cloud pergunta a Sephiroth sobre seus pais. Seph diz que o nome da sua mãe era Jenova e que ela morreu logo após o seu nascimento e depois ele pára de falar. Em seguida eles param no Inn e Seph diz para Cloud descansar e se reencontrar com sua família. Dentro da casa de Cloud, ele diz que sua família, seu pai morreu e apenas sua mãe estava lá e que alguns dias depois ela havia morrido, mas ela estava feliz e com saúde no momento. A mãe de Cloud pergunta como andam as namoradas, se ele anda se alimentando bem... coisas de mãe. Cloud tem algumas interferências na lembrança. A próxima parte se passa na casa de Tifa, Cloud encontra uma carta e lê; a carta é de algum amigo que está morando em Midgar juntamente com Cloud e se corresponde com Tifa em Nible Reign. No Inn, Cloud se encontra com Zangan, o mestre de Tifa, é troca uma idéia com o cara. Depois todos dormem. No dia seguinte, Sephiroth prepara a expedição para o reator, Tifa irá guiar o grupo até lá. O pai da garota fala para Seph tomar conta de Tifa. Um fotógrafo chega e pede para tirar uma foto do pessoal.

A expedição parte para o Monte Nible, onde está o reator; Cloud ainda insiste que é muito perigoso para Tifa, mas Seph diz que não há com o que se preocupar e para Cloud proteger a garota.

No caminho para o reator, a ponte acaba arrebentando e o grupo cai. Tifa diz que um dos soldados sumiu e Seph apenas diz que não há tempo para procurá-lo e que eles devem seguir assim mesmo. Dentro da caverna, Cloud percebe uma luz diferente e Seph diz que ela vem da energia Makou e que este é o motivo do reator ter sido construído nas montanhas de Nible.



Tifa se surpreende com a novidade e Seph explica que esta é uma Materia natural, raríssima de ser vista, e que ela se forma com a concentração da energia Makou. Cloud pergunta como se pode

usar uma magia apenas segurando a Materia e Seph diz que dentro de uma Materia há o conhecimento dos anciãos. Conhecimento que trata com os elementos do planeta. A Materia os liga à Terra e solta o poder dos elementos. Seph ainda menciona sobre Hojo, um cientista que não acredita em magia.

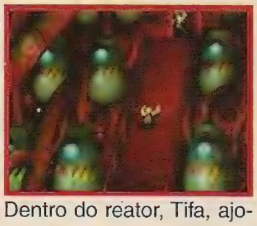
Finalmente o grupo chega ao reator. Cloud diz para Tifa esperar do lado de fora, mas ela insiste em entrar. Seph não permite, afirmando que há segredos da equipe de desenvolvimento da Shin-Ra e apenas diz para o outro guarda vigiar Tifa.

Cloud pergunta o que é Jenova, apontando para a porta trancada. Seph diz que o problema está em uma das cápsulas. Cloud conserta a cápsula. Seph se pergunta por que a cápsula haveria quebrado e dá uma olhada dentro dela. Depois ele diz: "Agora eu entendo, Hojo... Mas estes experimentos não o tornarão superior ao Professor Ghast". Depois ele explica a Cloud que este é um sistema para congelar a energia Makou concentrada e depois recongelar a energia já congelada para obter uma Materia, mas que Hojo alterou o projeto e colocou mais algo dentro da cápsula. Seph fala para Cloud dar uma olhada dentro.

Olha só o que tem dentro da cápsula, uma Bio-Forma, que mais parece uma mutação do Akuma de Street Fighter. Seph explica que soldados comuns como Cloud são humanos com uma certa dose de energia Makou, são diferentes do resto das pessoas, mas ainda são humanos. Ele ainda diz que estes monstros são soldados expostos a uma enorme quantidade de energia Makou e que Hojo é o responsável por isso. Cloud pergunta para Seph: "Você disse soldados comuns como eu? Mas e você?". Seph põe as mãos no rosto e diz: "Não. Não pode ser. Eu Também? (acerta a cápsula com a espada) Eu nasci assim? (acerta novamente) Você está dizendo que eu sou igual a este monstro?". Seph ainda diz que, como uma criança, ele sempre pensava ser melhor, especial, superior, mas não desta maneira. Depois a cápsula se quebra soltando o monstro.

Depois disso, o grupo retornou para Nible Reign. Sephiroth se recusou a conversar com qualquer pessoa e foi encontrado na grande mansão. Na livraria da mansão, Seph lê anotações que indicam que um organismo de aproximadamente 2000 anos foi encontrado semimorto no subterrâneo e que o Professor Ghast o nomeou Jenova. Na data XXX (a data no livro está ilegível), foi confirmado que Jenova é um dos "Anciões", em XXX começa o projeto Jenova, o reator Makou 1 estava pronto para uso. Seph diz: "O nome de minha mãe era Jenova... Projeto Jenova... será uma coincidência? Professor Ghast... por que você não me disse nada? Por que você morreu?". Cloud tenta falar com Seph, mas ele quer apenas ficar sozinho. Seph se trancou na livraria, no porão da mansão e ficou lendo todos os livros, todos os arquivos, como se ele estivesse possuído. Alguns dias depois, quando Cloud volta para a livraria, Seph diz que Cloud é um traidor. Ele diz que o planeta pertencia aos Setora. Setora eram nômades, que viajavam e desvendavam o planeta, depois viajavam novamente. Depois de uma longa e dura jornada, eles chegaram à Terra Prometida e encontraram sua felicidade final. Mas alguns deles começaram a odiar esta vida de viagens e optaram por uma vida fácil, construíram casas, eles pegaram dos Setora os presentes do Planeta e nunca os devolveram. Seph fala apontando para Cloud: "Estes... são os seus ancestrais. Depois, houve uma catástrofe em nosso planeta. Seus ancestrais sobreviveram apenas porque eles se esconderam como covardes. O planeta foi salvo pelos Setora, que perderam suas vidas na batalha pelo planeta. Sua raça se multiplicou. Agora, os Setora são pessoas que estão apenas nas páginas destes livros". Cloud pergunta a Seph: "Mas o que isso tem a ver com você?". Seph responde: "Ainda não entendeu? A criatura de 2000 anos chamada Jenova e o Projeto Jenova. O projeto foi desenvolvido para criar um "Ancião", com os poderes dos Setora. E então eu fui criado". Cloud se espanta: "Criado?!". Seph responde: "Sim. O homem responsável pelo Projeto Jenova, o genial Professor Ghast criou-me". Cloud fica indignado: "Como ele pôde, como, Sephiroth?". Seph, frio, apenas diz: "Fique fora do meu caminho, estou indo encontrar minha mãe.

Sephiroth sai descarregando seu ódio na cidade e seus habitantes. Em seguida ele segue para o reator no Monte Nibble.



Dentro do reator, Tifa, ajoelhada diante do pai morto diz: "Papai... foi Sephiroth! Sephiroth fez isso, não foi!?... Sephiroth... soldados... reatores... Shin-Ra... todos eles! Eu odeio todos eles!!!". Em seguida ela pega a espada de Sephiroth e entra na sala das cápsulas. Enquanto Seph, em frente à porta trancada, diz: "Mãe, eu estou aqui. Por favor abra esta porta", Tifa sobe as escadas, preparando-se para acertar Seph, mas ele toma a espada e a atinge primeiro.

Dentro da sala Jenova, Sephiroth, olhando para a estátua, diz: "Mãe, vamos tomar o planeta de volta. Eu tenho uma grande idéia, vamos para a Terra Prometida". Cloud entra na sala e diz: "Sephiroth, você acabou com minha família, você destruiu minha cidade". Seph apenas ri, dizendo: "Mãe, eles estão aqui novamente. Você nasceu para dominar o planeta com seu poder, sua inteligência e sua "magia... Mas eles, aqueles, que sem direito algum tomaram o planeta de você... mas você não precisa mais ficar triste". Então ele arranca parte da máquina. Cloud, revoltado, diz: "E o meu sofrimento? Eu perdi minha família, meus amigos... E o meu sofrimento!? É o mesmo que o seu!!! Seph, indiferente, diz sorrindo: "Dor? Por que eu deveria sentir dor? Eu sou o escolhido. Eu fui selecionado para dominar este planeta. Eu nasci para punir sua raça e retornar o planeta de volta aos Setora. Por que eu deveria sentir dor?" Cloud, segurando a espada e preparando-se para uma batalha, diz: "Sephiroth, eu confiei em você... Não, você não é o Sephiroth que eu conheci". Mas neste ponto acaba a lembrança de Cloud, ele não se lembra do que aconteceu em seguida. Os jornais dizem que Sephiroth morreu, mas ele era muito mais poderoso que Cloud e os jornais são da Shin-Ra, isso significa que eles esconderam os fatos. Cloud está espantado por ter sobrevivido a uma batalha com Sephiroth e fica curioso para saber o quê aconteceu depois.

Chocobo Farm

Após comprar itens, conversar com todos, ver o longo flashback e ganhar o comando PHS em Kalm Town, siga para a Chocobo Farm. Você poderá adquirir mais duas Materias novas aqui. Ao sair, pegue um Chocobo para escapar da grande cobra e siga para a Mithril Cave.

O próximo passo da aventura será na Chocobo Farm.

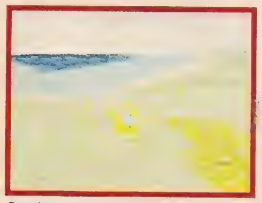
Ao entrar na fazenda, fale com um dos Chocobos no cercado e escolha a primeira opção, eles vão dançar e dar a sua primeira Summon Materia: Chocobo & Moogle.

Além de dormir na casa da direita, dentro do celeiro, fale com o cara do meio e

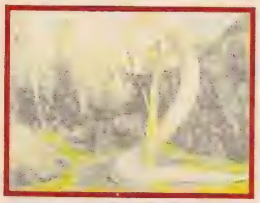
ele vai lhe explicar como pegar um Chocobo e então lhe oferece a Materia Chokobo Yose por 2000 GP, escolha a primeira opção e fique com a Materia.

Ao sair da fazenda, com a Materia Chokobo Yose equipada, fique andando nos rastros de Chocobo até encontrar um na batalha.

Quando você encontrar um Chocobo, ataque apenas os outros inimigos e você vai poder andar na ave amarela.



O único comando com o Chocobo é o botão X, para descer da ave.

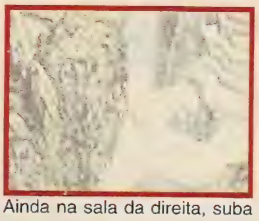


No deserto você vai encontrar uma cobra morta por Sephiroth. Para passar pela cobra que fica no deserto, pegue um Chocobo e passe tranqüilo. É bom enfrentar a cobra para aprender a magia Beta, mas seus personagens ainda são fracos, portanto siga para a caverna. Mas antes, enfrente algumas batalhas na beira do deserto, os inimigos aqui dão Hi-Potions, vá equipado com a Materia Nusumu e roube até ficar com vários no estoque, realmente compensa, pois uma Hi-Potion recupera 500 HP, um dos melhores itens nesta parte do jogo.

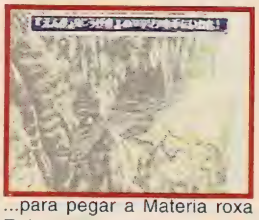
Mithril Cave

Apenas atravesse-a. Você pode também ganhar muitos Levels para enfrentar a cobra e ganhar uma poderosa magia.

Logo no início da caverna, siga para a direita e pegue um Ether no chão e um Tent no baú. Aqui você vai enfrentar uns inimigos voadores, equipe-se com uma Materia Tekinowaza para aprender a magia de fogo e vá com a Materia Nusumu para roubar Ethers dos seres voadores, é bom enfrentar várias batalhas com estes inimigos para ficar com grande estoque de Ethers, pois além de ser um ótimo item, você ainda poderá vender alguns por um bom preço se precisar de grana. Outro bom motivo para enfrentar várias batalhas aqui é que os inimigos dão uma boa experiência e você ainda pode aumentar o Level dos Limit Breakers de cada personagem. Fique com Cloud, Tifa e Aerith no seu grupo e enfrente várias batalhas até chegar aproximadamente no Level 30 com cada personagem, aí você provavelmente já estará com o Limit de Cloud no Level 3 e todos os personagens estarão com mais de 1000 HP, só então prossiga.



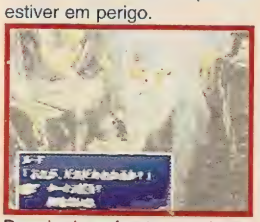
Ainda na sala da direita, suba pelas raízes...



...para pegar a Materia roxa Enkyori Koogeki (Distant Attack).

Agora, com os personagens fortes, você poderá enfrentar a cobra. Equipe-se com uma Tekinowaza em um dos personagens e deixe o Limit level 3 (Meteor Rain) de Cloud cheio e volte para o deserto para enfrentar a danada. Seus personagens deverão estar todos com mais de 1200 HP e tenha uma Materia de cura combinada com a Materia Zentaika para dar Cure em todos os personagens, você vai precisar. Logo no começo da batalha, use magias como Thunder 2, Ice 2 e Fire 2 até ela se levantar; quando ela fizer isso, mantenha seus personagens sempre com HP cheio, ela vai fazer um ataque que tira um personagem da batalha, se ela tirar o personagem que está com a Tekinowaza equipada pode esquecer, fuja da batalha e entre novamente, caso contrário, faça mais alguns ataques. Neste ponto, chega o momento decisivo, a cobra vai fazer a poderosa magia Beta, que tira mais de 1000 HP de cada personagem, os dois personagens restantes deverão sobreviver à Beta, então dê magia de cura e mande ver o Limit Breaker de Cloud ou mais algumas magias poderosas. Lembre-se de que o personagem que está equipado com a Tekinowaza deve ficar vivo até o final da batalha e que a cobra deve fazer a magia Beta, se você conseguiu, vai aprender a tal magia que é a melhor até a metade do jogo, com ela você poderá passar com facilidade por vários inimigos que seriam difíceis.

A magia Beta é a terceira da foto, lembre-se dela quando estiver em perigo.



Depois de enfrentar a cobra e aprender a magia Beta, volte para a caverna e prossiga. Você vai encontrar os turcos. Após a conversa siga para cima e pegue um Elixir no baú e um Hi-Potion no chão. Depois volte, suba pelas raízes e saia pela esquerda.

Saindo da Mithril Cave, você poderá ir para a Phoenix Town, mas agora não há muito o que fazer lá, siga para Junon.

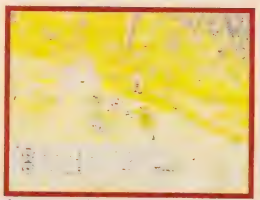
Junon é a cidade do canhão, o próximo local da aventura.

Junon

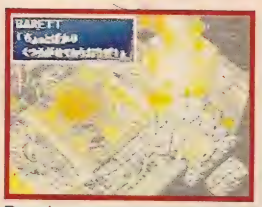
Desça as escadas e encontre Priscila na praia, que é atacada por um monstro, derrote-o e faça respiração boca-a-boca na garota. Durma e encontre Priscila novamente, aí você já pode entrar na base militar de Junon com o golfinho. Vista-se como um soldado e participe do desfile e da apresentação Rufus, depois entre no navio.

Após falar com os cidadãos da vila, desça as escadas para encontrar Priscila na praia. Um monstro chega e ataca a garota e depois seu grupo, você terá que enfrentá-lo.

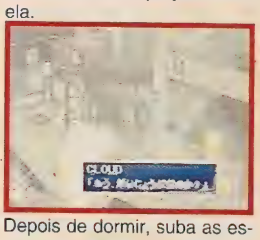
Você não conseguirá acertá-lo com ataques comuns, então use magias Thunder e Ice, e mantenha seu HP alto. Ele pode fazer uma magia que envolve um personagem numa bolha que vai tirando HP, se for o caso, ataque o personagem que está com a bolha e ela sumirá. Se você tiver a magia Beta (que você aprendeu com a cobra usando a Tekinowaza), vai ser fácil, fácil. Quando você derrotar o chefe, vai ganhar o acessório Power Wrist, que dá +10 de poder.



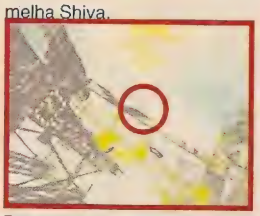
Agora você deverá salvar a vida de Priscila, que se afogou com o ataque do monstro. Você terá que fazer respiração boca-a-boca, aperte □ para inspirar e a barra ao lado vai começar a subir, espere ela subir 10 vezes e aperte □ novamente para expirar, repita até Priscila reviver.



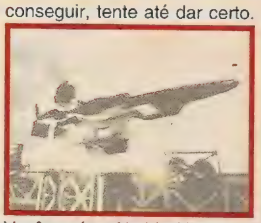
Depois, entre na primeira casa da cidade, saia e entre novamente, escolha a primeira opção e durma. Cloud terá um sonho com o incidente de 5 anos atrás, ele tenta lembrar onde estava Tifa antes do incidente e porque ele nunca passou nenhum tempo junto com ela.



Depois de dormir, suba as escadas para encontrar Priscila, que vai lhe dar a Materia vermelha Shiva.

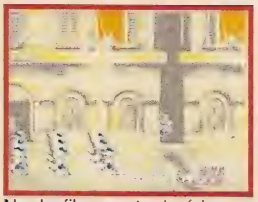


Desça para a praia novamente e fale com Priscila, ela vai perguntar se você quer brincar com o golfinho, escolha a primeira opção para as instruções e depois a terceira para começar. Ande até o exato local da foto e então aperte □, o golfinho dará um pulo que o deixará na estrutura de ferro, se não conseguir, tente até dar certo.

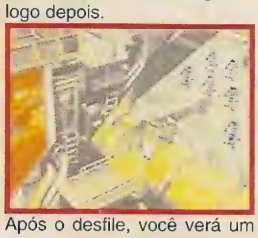


Você verá a Airship Highwind pela primeira vez, mas ainda está longe de dar um rolê com ela, apenas siga em frente e você verá uma grande plataforma, aperte o switch para descer e entre na porta.

Você verá um guarda de vermelho que pergunta por quê você não está vestido de soldado. Entre na sala e vista-se no último armário, você ainda pode treinar a marcha para o desfile apertando ○ ritmadamente, depois siga os outros soldados, não esqueça de salvar o seu progresso no Save Point que você encontra.



No desfile, a entrada é importante, observe como o primeiro soldado faz a entrada e procure fazer igual, então marche no mesmo ritmo que os outros soldados, apertando ○. O desfile está sendo televisionado e o número abaixo é a audiência alcançada, quanto melhor o seu desempenho, maior a audiência e o item que você ganha logo depois.



Após o desfile, você verá um diálogo entre Heidegger e Rufus.

De volta para o vestiário, você deverá treinar para a apresentação para Rufus, o comandante indica qual botão apertar e você deve apertar imediatamente. Depois do treino, siga novamente os soldados.

Agora, ao invés de seguir os guardas, entre em todas as portas e becos da cidade, você encontrará muitos itens bons e também poderá comprar armas, itens e, no Materia Shop, há as Materias Fuujiru (Prevent) e Sosei (Revive) para comprar.

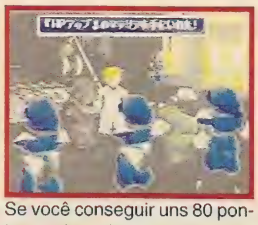
Neste bar você ganha mais uma Materia Tekinowaza.

Na apresentação para Rufus, você deverá fazer as poses com a maior precisão possível, os comandos aparecem na tela, os botões X, ○, □ e ▲, e os caracteres japoneses (Kanjis) correspondentes à direita e esquerda (migui e hidari), confira quais são os Kanjis:

Hidari: esquerda

Migui: direita

Você deve apertar os botões ou o direcional no momento exato em que aparecer o comando, assim você aumentará a sua pontuação, indicada na parte de baixo da tela.



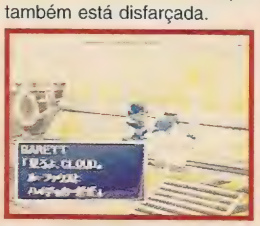
Se você conseguir uns 80 pontos, vai ganhar uma Materia roxa HP appu (HP Up). Depois da apresentação, embarque no navio.

Shin-Ra Boat

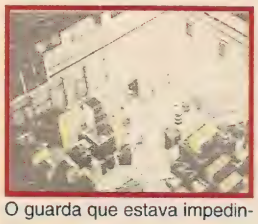
Fale com os personagens do seu grupo que estão disfarçados. Quando soar o alarme, enfrente o chefe.

Logo no começo, pegue um Ether no baú e uma Materia Zentaika no chão. Fale com todos e depois suba para o convés.

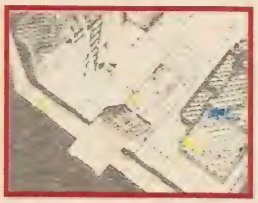
No convés, fale com seus amigos que estão disfarçados, há também um cara que recupera seu HP e MP completamente por 250 GP (primeira opção) e também vende itens (segunda opção). Volte para dentro do navio e fale com Aerith que também está disfarçada.



Agora você poderá ir para onde Barett (vestido de Popeye) está ouvindo a conversa entre Heidegger e Rufus dentro da cabine. Um alarme soa indicando a presença de alguém estranho no navio. Quando você se reunir com seus amigos no convés, escolha o seu grupo (PHS).

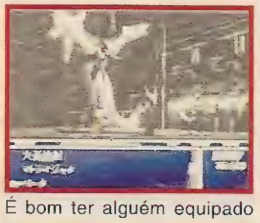


O guarda que estava impedindo a sua entrada agora está morto e você poderá prosseguir.

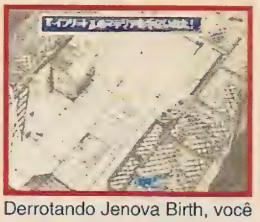


Chegando nesta sala, suba a escada para pegar um item.

Você vai se encontrar com Sephiroth e ele vai dizer apenas: "O tempo... acabou...". Então ele some e você deverá enfrentar o Boss Jenova Birth.



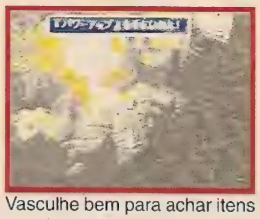
É bom ter alguém equipado com uma Materia de cura combinada com Zentaika para curar todos os seus personagens. Use magias Quake, Fire ou Ice, invocações também são bem-vindas. Se você tiver a magia Beta, não terá nenhuma dificuldade.



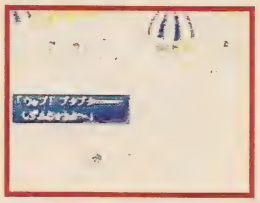
Derrotando Jenova Birth, você ganhará a Materia vermelha Ifrit. O navio logo chega a Costa del Sol.

Costa del Sol

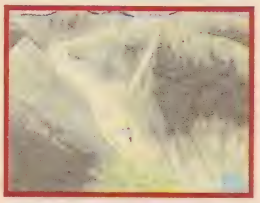
Fale com todos e atualize seus itens, Materias e equipamentos, depois siga para Corel Mountains.



Vasculhe bem para achar itens e baús. Também dá para comprar uma nova Materia, a Henshin.



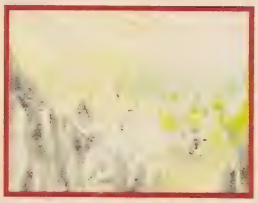
Em Costa del Sol, você pode dar um rolê na praia, ver algumas garotas e até jogar futebol com as crianças.



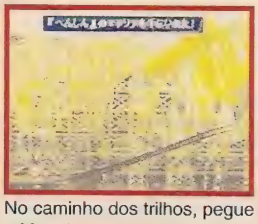
Agora siga para Corel Mountains, atravesse a ponte e entre na caverna à esquerda.

Corel Mountains

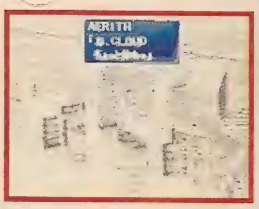
Apenas atravesse. Pegue uns itens bons pelo caminho. Você vai enfrentar uns pequenos cogumelos, use a Materia Nusumu e você poderá roubar um Ether Tab de cada cogumelo, é muito difícil ter sucesso no comando, demora até conseguir arrancar um item do danado, mas compensa.



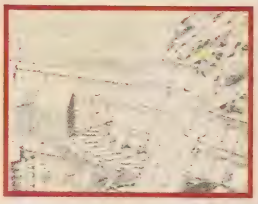
No começo da montanha, fale com o véio e prossiga.



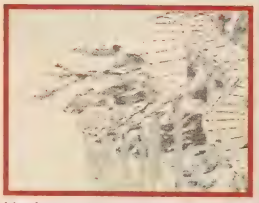
No caminho dos trilhos, pegue a Materia verde Henshin.



No final dos trilhos, pegue o caminho de baixo e encontre-se com os seus amigos.



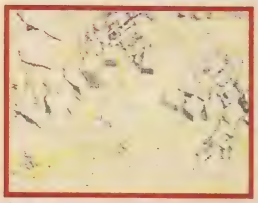
Volte e pegue o caminho de cima, entre na casinha para abaixar a ponte, se você quiser, dá para subir a parede e enfrentar um pássaro, se você ganhar, será presenteado com 10 Fenix Downs.



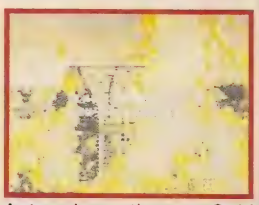
No final, siga para a esquerda para encontrar uma caverna escondida, lá há alguns itens.

Town of North Corel

Apenas explore e renove o seu inventário, então siga para Gold Saucer.



Ao chegar em North Corel, Barett lembra-se do tempo em que ele vivia ali e do incidente há 4 anos atrás, quando todos culparam Barett e por isso o pessoal não vai muito com a cara dele. Aproveite para comprar itens e depois siga para a esquerda da tela.



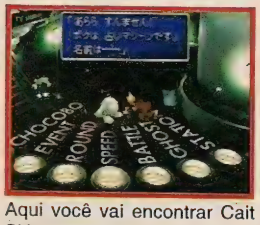
Antes de partir para Gold Saucer, Barett se lembra com clareza do incidente. Há quatro anos atrás, a Shin-Ra quis introduzir um reator Makou em North Corel, todos ficaram con-

tentes e pensaram que isso traria o progresso ao local, inclusive Barett, apenas Dyne, o melhor amigo de Barett, não gostou da idéia. Acabou acontecendo um acidente com o reator e a Shin-Ra acusou os cidadãos de causarem o tal acidente propositalmente, então o exército da Shin-Ra executou as pessoas e incendiou a cidade, deixando apenas ruinas. O flashback acaba e você parte para Gold Saucer.

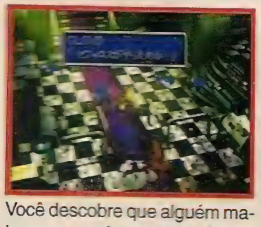
Gold Saucer

Há várias atrações e mini-jogos em Gold Saucer, mas ainda não está na hora de ficar embaçando por aqui, mais tarde nós explicaremos cada atração detalhadamente. Apenas encontre Cait Sith. Alguém mata as pessoas e você é acusado e mandado para a prisão de North Corel.

Para entrar em Gold Saucer, você deve pagar 3000 GP para o recepcionista cada vez que visitar o local, se você pagar 30 mil GP, poderá ter acesso ilimitado, mas ainda não compensa. Da sala principal, você pode ir para vários locais do parque, vá para o Wonder Square.



Aqui você vai encontrar Cait Sith, nomeie-o e ele vai entrar no seu grupo. Cait já vem com uma Materia amarela Ayatsuru e a verde Henshin equipadas. Siga para o Battle Square.



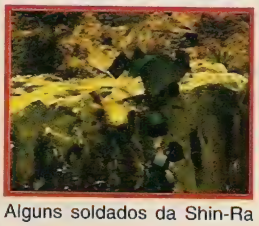
Você descobre que alguém matou os guardas, provavelmente Sephiroth seja o responsável. Mas os guardas pensam que você é o responsável, então eles o perseguem e mandam você para a prisão de North Corel.

Corel Prison

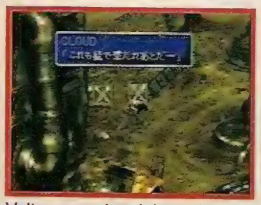
Encontre-se com Barett, entre na casa e veja o flashback. Entre no trailer e fale com o dono do pedaço, depois siga para o deserto.

Logo no começo, reencontre-se com Barett e siga para a casa logo abaixo.

Na casa, Barett conta sobre seu passado. Ele diz que North Corel era uma próspera vila de mineiros (que trabalham nas minas), até a chegada do reator da Shin-Ra. Com isso, não houve mais necessidade de trabalhar nas minas e os habitantes North Corel ficaram em uma situação difícil. Barett trabalhou para a Shin-Ra por um longo tempo, até eles queimarem a cidade. Barett ficou furioso e seu amigo Dyne veio para acalma-lo.

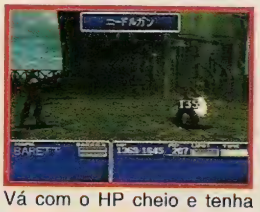


Alguns soldados da Shin-Ra chegam atirando para acabar com Barett e Dyne. Dyne cai e é segurado por Barett, os soldados, comandados por Scarlett, disparam uma rajada de tiros que acaba arrancando o braço de Barett e Dyne cai no abismo. Aí acaba o flashback, então siga para o trailer ao sul e fale com o guarda.

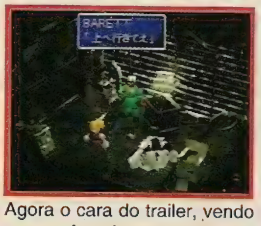


Volte para o local de onde você entrou na prisão de North Corel e você vai perceber que o guarda do portão está morto e você poderá seguir, prossiga pela direita.

Ao chegar no depósito de carros velhos, siga para o norte. Você vai se encontrar com Dyne, que Barett pensava estar morto. Dyne está furioso e começa a atirar em Barett. Dyne fala da angustia que Barett lhe causou por tanto tempo, a destruição de Corel, a morte de Elena (sua esposa) e o mais importante, sua filha, Marin. Sim, você descobre que Dyne é o verdadeiro pai biológico de Marin. Quando Dyne caiu no abismo 4 anos atrás, Barett pensou que ele havia morrido, então Barett decidiu criar a garota como sendo o pai adotivo. Ao saber que Marin está viva, Dyne diz que não há outra escolha senão lutar até a morte com Barett, ele diz que Elena (sua esposa) está muito só na pós-vida e que ele precisa levar Marin até ela (isso significa que ele quer matar a própria filha). Agora Barett deverá enfrentar Dyne sozinho.



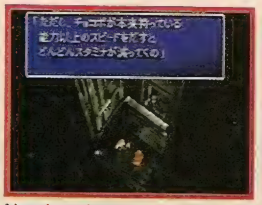
Vá com o HP cheio e tenha uma Materia de cura equipada. Use magias fortes e invocações contra ele, sempre que seu HP estiver menor que 300, use cura. Use Limit Breaker quando estiver cheio. Fica ainda mais fácil se você usar a magia Beta. Quando você derrotar Dyne, ele diz para Barett tomar conta de Marin e para entregar o pendante de Elena para ela, depois ele se joga no abismo e morre.



Agora o cara do trailer, vendo que você está com o pendante que Dyne tanto protegeu, vai lhe dar uma chance de sair da prisão, mas você terá que ganhar a corrida de Chocobos em Gold Saucer.

Gold Saucer

Vença a corrida de Chocobos e você vai ganhar um veículo especial para sair do local.



No elevador, a garota explica os comandos para a corrida.

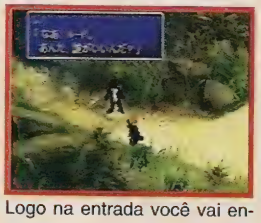
Na sala com os jockeys, pegue a Materia vermelha Ramuu que está no chão.

A corrida começa no modo automático, aperte Select para ativar o modo Manual. Aperte □ repetidamente para aumentar a velocidade, X diminui a velocidade e ○ usa o turbo, que gasta a barra do lado direito. Mas você pode usar uma manha (exclusiva) para recuperar a barra: enquanto mantém o ○ pressionado para correr, segure os botões R1 e R2 e a barra vai descer lentamente, quando o medidor estiver para acabar, solte ○ mas continue com R1 e R2 pressionados, a barra vai começar a encher novamente, quando estiver próximo ao final da corrida, use o turbo novamente.

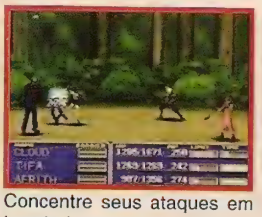
Vencendo a corrida de Chocobos, você ficará livre e ganhará o Golden Buggy, que pode atravessar rios em pontos mais claros. Siga para uma vila cercada por uma floresta: Gongaga.

Gongaga

Derrote Reno e Lewde. Fale com todos e atualize o inventário.

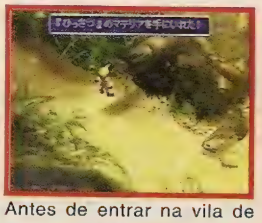


Logo na entrada você vai encontrar dois dos Turcos, Lewde e Reno, e terá que enfrentá-los.



Concentre seus ataques em Lewde (o careca de óculos) já que ele usa magia de cura nele e em Reno. Use invocações e a magia Beta.

Ao derrotar os Turcos, pegue o caminho à direita até chegar neste reator em ruínas. John e Scarlett descem de helicóptero e escondem um objeto. Quando eles forem embora, procure no local da foto e você encontrará a Materia vermelha Taitan.

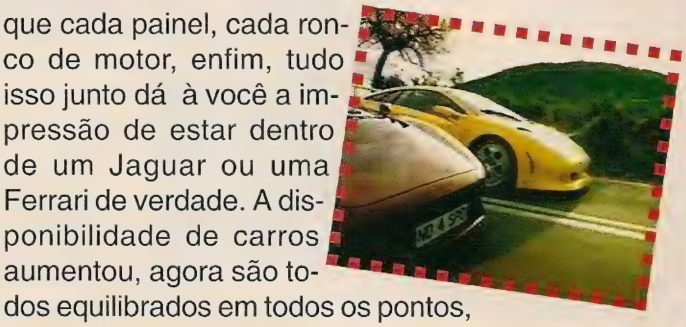


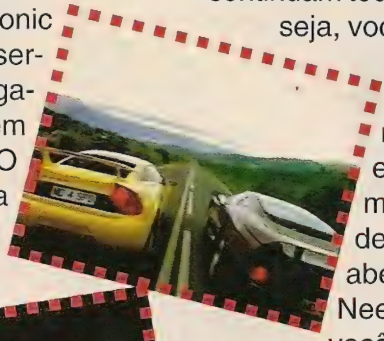
Antes de entrar na vila de Gongaga (última entrada à direita), vá um pouco mais para frente e você encontrará a Materia amarela Hissatsu.

Na vila de Gongaga, você pode comprar itens, equipamentos (suba pelo mastro na casa do meio), e novas Materias, Madowasu e Jikan. Na casa da esquerda há um X-Potion e você pode dormir, na casa do topo há um White Mega-Horn (arma para Cait Sith). Depois de tudo, entre na casa da direita. Lá, os velhos vão falar de seu filho Zacks, que eles não vêem há 10 anos. Apesar de Tifa dizer não conhecer Zacks, seus instintos dizem outra coisa. Saia da casa e fale com Tifa. Ela pergunta a Cloud como ele conseguiu realizar o sonho de tornar-se um soldado, a primeira opção é que Cloud apenas teve sorte e a segunda é que ele batalhou muito para tornar-se um soldado. Fale também com Aerith. Agora é só esperar pela próxima edição para continuar curtindo FFVII.

ADRENALINA PURA NO SEU PLAYSTATION

Aperte o cinto, se segure na poltrona e caleje seus dedos. Chegou The Need for Speed II, um dos (se não for o melhor) mais animais jogos de corrida para Playstation. A Eletronic Arts, que não brinca em serviço, caprichou nesta última versão, jogabilidade super boa, efeitos sonoros bem realísticos e gráficos detalhadíssimos. O único ponto fraco do game é a música (muito fraquinha), mas nada que atrapalhe sua diversão durante o jogo. Os detalhes são tão realísticos que cada painel, cada ronco de motor, enfim, tudo isso junto dá à você a impressão de estar dentro de um Jaguar ou uma Ferrari de verdade. A disponibilidade de carros aumentou, agora são todos equilibrados em todos os pontos, não havendo mais desvantagem de um jogador para outro. As telas também aumentaram em número, mas continuam todas no mesmo estilo do primeiro jogo, ou seja, você corre de noite, de dia, ao entardecer. É a maior curtição.

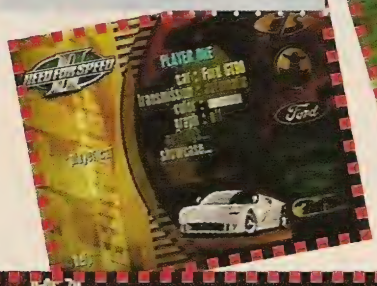


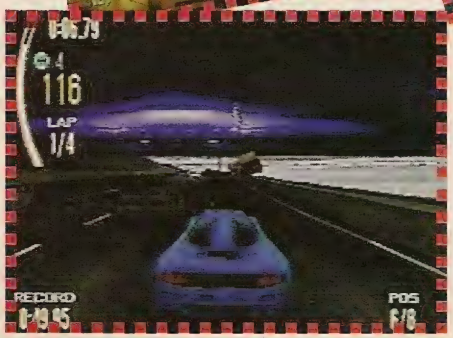


A apresentação do game é simplesmente fantástica, toda em Full Motion e em tela inteira (UAU!) até parece um filme, principalmente pelo fator de qualidade gráfica, são quase dois minutos só de abertura, é de babar mesmo! Enfim, The Need for Speed é um daqueles jogos que você joga para tirar um lazer com os amigos no final de semana. Jogue, você não vai se arrepender!

COMANDOS

X = Acelerador
○ = Freio de mão
□ = Breque
▲ = Câmera
R1 = Diminui marcha
R2 = Aumenta marcha
L1 = Buzina
L2 = Visão traseira
Start = Pause





A sensação de velocidade é fantástica.

As cenas em full motion da apresentação são incríveis.

PLAYSTATION			
THE NEED FOR SPEED II			
ELECTRONIC ARTS	-	CD	
CORRIDA	-	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	86	DIFICULDADE	74
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	81
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

Não mudou muito em relação à primeira versão, ou seja, continua muito bom.

GOLPES DE MESTRE

Na edição passada, você ficou conhecendo Bushido Blade, o game de luta super inovador da Square. Para quem ainda não conhece, BB é um game de luta poligonal onde os lutadores usam armas e devem lutar com honra. Não há barras de energia, limite de tempo ou qualquer outro indicador na tela, assim, as lutas duram até a morte de um dos dois personagens.

Agora que você já conhece o maravilhoso Bushido Blade, confira todos os golpes, combos, manhas e comandos para detonar neste game.

Golpes Comuns

L1: Correr
R1: Levantar Posição da arma
R2: Baixar Posição da arma
▲: Ataque Alto
○: Ataque Médio
X: Ataque Baixo
□: Defesa
Start: Pausa
↑↑ ou ↓↓: Dar um passo para cima ou para baixo
←→+X: Avançar sobre o oponente
R1 (perto de qualquer plataforma): Escalar
R2 (depois de bloquear ou ser acertado): Rolar para trás
→+R2: Corrida agachado para frente ou pegar Arma Secundária
→+R2, R1: Pular para frente
▲, ○ ou X (após o salto): Salto com ataque
→+R2, ○: Jogar Arma Secundária
→+R2, R2: Jogar sujeira, água ou neve no seu oponente (apenas em áreas com areia, grama, neve, etc. no chão)

Durante a corrida

▲: Ataque Vertical
○: Ataque Horizontal
X: Ataque Giratório

De joelhos (com a perna ferida)

Select: Conceder a vitória ao oponente
→+R2: Jogar sujeira, água ou neve no oponente
→+○: Jogar Arma Secundária
→+○, ▲: Jogar Arma Secundária, depois aplicar ataque caindo
→→+▲: Ataque alto
R2: Deitar-se

Com seu personagem deitado no chão

←+○: Ataque levantando
▲ ou ○ ou X: Ataque
□: Defesa

Movimentos comuns com algumas exceções
→+R2, ▲: Avançar agachado para frente e dar ataque alto
→+R2, X: Desvio para trás ou ataque de cima para baixo
→+R2, R1, X: Ataque subindo

Tradução da tela de seleção de personagens

Hotaburi Tatsumi Mikado Kokuren Utsusemi Kanuki
- Velocidade ..... + Força

Tradução da tela de seleção de armas (da primeira opção para a direita):

Katana
Rapier
Naginata
Hammer
Nodachi
Long Sword
Saber
Broad Sword

Tradução da tela de Options (da esquerda para a direita):

Dificuldade (Easy/Hard)
Collision Detection (High/Low)
Music (On/Off)
Color (On/Off)
Continue (On/ Off)
Background (Dark/Bright)
Memory Card (Save/Load)
Auto-Save (On/Off)

Tradução da tela de menu principal (da primeira opção para baixo):

Story Mode
VS Mode
Chambara Mode
Practice Mode
On View Mode
Movie
Option

Obs.: os golpes de Bushido Blade não dependem dos personagens como nos outros games do gênero, mas sim da arma que você escolhe. Os golpes para cada arma estão divididos em golpes especiais, combos e golpes específicos. Para cada arma, há os golpes com a arma empunhada na posição alta, média e baixa (muda-se a empunhadura com R1 e R2). Os golpes específicos funcionam só para os personagens indicados e podem ser feitos com qualquer empunhadura. Os golpes marcados com * têm exceções ou efeitos especiais para alguns personagens. Nos combos, quando houver duas vírgulas (,,) significa que você deve esperar um pequeno momento antes de seguir com o próximo golpe. Após os golpes para as armas, vêm os golpes específicos para cada um dos 6 personagens, indicando a arma usada, o empunhamento da arma e o comando.

KATANA

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+▲	←+X
←+○	←+○	↑+X
↑+○ *	↑+○	↓+X
↓+○ *	↓+○	→→+X
→→+○	→→+▲	←→+▲
→→+X	→→+○	←→+○
←→+○	→→+X	
	←→+▲	
	←→+○	

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ○	○, ○,, →+○	X, ○
←, ▲, ▲	○ , →+○ , ▲	○, ○
○, ▲	▲, ○, ○	▲, X
X, ▲	▲, ○, ▲	
	←→+○, ○	
	←+▲, ▲	
	○, ○	

Golpes Específicos

→+R2, X (todos)
→ +R2, R1, X (Hotarubi, Kokuren, Utsusemi)
→+R2, ▲ (Mikado, Kokuren, Utsusemi)
→+R2, X, ▲ (Kokuren, Utsumi)

BROAD SWORD

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	○*
↑+○	↑+○	←+○
↓+○	↓+○	←+X
→→+▲	→→+▲	↑+○
→→+○	→→+○	↓+○
→→+X	←→+X	→→+○
←→+▲	←→+○	←→+▲
←→+○		←→+○

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
○, ○	○, ○	▲, ▲
X, X		

Golpes Específicos

→+R2, ▲ (Kokuren, Kanuki)
→+R2, R1, X (Kokuren, Kanuki)

HAMMER

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	←+X
↑+○	↑+○	↑+○
↓+○	↓+○	↓+○
→→+▲	→→+▲	←→+○*
→→+○	→→+○	
→→+X*	←→+▲	
←→+▲	←→+○	
←→+○		

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ▲,, ▲,, ▲	○, ▲	X, ▲

Golpes Específicos

→ + R2, ▲ (Kanuki)
→ + R2, X (Utsusemi, Kanuki)

NAGINATA

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
→+X	→+X	→+X
←+▲	←+○	←+○
↑+○	↑+○	←+X
↓+○	↓+○	↑+○
→→+○	→+○	↓+○
←→+▲	→→+○	←→+▲
←→+○	←→+▲	
→→+▲		

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ▲,, ▲	▲, ○	←→+▲, ○, X
		X, ○

Golpes Específicos

Não Possui

LONG SWORD

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	←+○
↑+▲	↑+○	←+X
↓+▲	↓+○	↑+○
←→+▲	←→+▲	↓+○
←→+○	→+○	→→+○
		←→+▲

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
○, ○	▲, ○	X, ▲,, ▲

Golpes Específicos

→+R2, R1, X (Hotarubi, Tatsumi, Mikado)

RAPIER

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	←+○
←+X	↑+▲	←+X
↑+○	↓+▲	↑+○
↓+○	→→+▲	↓+○
→→+▲	→→+○	→→+▲*
→→+○	←→+▲*	→→+○
←→+▲	←→+○	→→+X
		←→+○
		←→+▲*

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ○	▲, X,, ▲,, ○,, ○	▲, ▲

Golpes Específicos

→+R2, X (Hotarubi, Tatsumi, Mikado, Kokuren)
→+R2, R1, X (Hotarubi, Tatsumi, Mikado, Kokuren

NODACHI

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	→+X	←+X
→+X	←+○	→+X
↑+○	↑+○	↑+○
↓+○	↓+○	↓+○
←→+▲	→→+○	→→+○
←→+○	←→+▲	→→+X
	←→+○	←→+▲
		←→+○

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ▲,, →+▲, X, ▲	○, ○,, →+▲	X, ▲

Golpes Específicos

→ + R2, ▲ (Mikado, Utsusemi)

SABER

Golpes Especiais

No Alto	No Centro	Em Baixo
←+▲	←+○	←+○
↑+○	↑+○	←+X
↓+○	↓+○	→+X
→→+▲	→→+○	↑+○
→→+X	←→+○	↓+○
←→+▲		→→+X
←→+○		←→+▲
		←→+○

Combos

No Alto	No Centro	Em Baixo
▲, ○	X, ▲, ○	▲, ▲
	○ , ○,, ▲	

Golpes Específicos

→+R2, X (Hotarubi, Tatsumi, Mikado, Kokuren

DICAS

Para **enfrentar o último chefe e ver o final em CG** de seu personagem, você deverá vencer todas as lutas respeitando o código de honra Bushido, com ou sem Continues e em qualquer nível de dificuldade. Se você lutar sem honra, apenas verá uma tela preta com texto (que é um pedaço da poesia tradicional japonesa). O código de honra ainda não está totalmente definido, mas estas são as condições prováveis que você deve seguir:

O que é desonroso:

- Acertar o oponente enquanto ele está falando no início da batalha (não pode nem encostar ou atirar armas secundárias);
- Acertar um oponente já derrotado no chão;
- Usar pulo com ataque;
- Matar o oponente que está no chão;
- Matar o oponente enquanto ele está correndo de você.

O que não é desonroso:

- Usar armas secundárias;
- Ataques pelas costas;
- Correr do oponente.

Além do último chefe e do primeiro final em CG, ainda tem o **chefe extra e o segundo final em CG** para cada personagem. Novamente, as condições são incertas, mas se você seguir as instruções, provavelmente conseguirá. Primeiramente, o nível de dificuldade não importa, pode ser Easy ou Hard; agora, no início do game, você deve correr para as rodas no pátio da construção (aquele que você vê seu personagem pulando dentro, jogando o game normalmente), chegando lá, você deve ferir a perna do seu adversário e depois pular na roda. Depois disso você deve apenas terminar o game normalmente, usando honra nas lutas, e chegar ao final sem um arranhão. Após o último chefe que você enfrenta normalmente, você encontrará o chefe extra, derrotando-o, você verá o segundo final em CG.

KANUKI

Arma	Postura	Comando
Hammer	Em Baixo	←→+○, ▲
		○, ○,, ○,, ○
Broad Sword	No Alto	→→+X
		→→+▲
		←→+▲
		▲, ▲,, ▲
	No Meio	→→+X
		○, ○,, ▲

KOKUREN

Arma	Postura	Comando
Katana	No Alto	→→+○
		→→+X
		→→+▲, ▲,, ○
Rapier	No Alto	→→+X
		←→+○
	No Meio	←→+○
	Em Baixo	→→+▲, ○, X,, ○, ○
		○, ○,, ○
Long Sword	Em Baixo	→→+X
Saber	No Alto	←→+○, ○, ○, ○, ○
	No Meio	○, ○, ▲,, X
	Em Baixo	X, ▲
Broad Sword	Em Baixo	X, ▲,, ○

UTSUSEMI

Arma	Postura	Comando
Katana	No Alto	←→+▲
		→→+▲
	Em Baixo	→→+X
Naginata	Em Baixo	←→+○
Nodachi	No Alto	→→+▲
	No Meio	←→+○
		←→+○, ○
	Em Baixo	←→+○
		←→+▲ (4x)

TATSUMI

Arma	Postura	Comando
Rapier	No Alto	←→+○
Naginata	No Centro	→→+▲
Hammer	No Alto	→→+▲
	Em Baixo	←→+○
	Todas	→+R2, ▲
Saber	No Alto	←→+○, ○, ○, ○, ○
	No Meio	○, ○, ▲, , X
	Em Baixo	X, ▲

HOTARUBI

Arma	Postura	Comando
Rapier	No Alto	←→+○
Long Sword	No Centro	←→+○
		→→+X
		→+▲
Saber	No Alto	→→→+○
	No Centro	○, ○, ▲,, X

MIKADO

Arma	Postura	Comando
Katana	No Alto	→→+▲, ▲, ○
Rapier	No Alto	←→+○
Naginata	No Alto	▲, ▲, , ○
	No Centro	→→+▲
		←→+○
		→+○, ○, ○
		←→+▲, X,, R1, X
	Em Baixo	←→+○
		←→+▲, ○, X, ○
Nodachi	No Alto	→→+▲
	No Meio	←→+○
		←→+○, ○
	Em Baixo	X, X
Saber	No Alto	→→→+○
	No Meio	○, ○, ▲,, X
Broad Sword	No Alto	←→+▲

Real Bout FATAL FURY SPECIAL

NOVIDADES NO CD

Quem é fã dos games de luta da SNK certamente já curtiu e ainda está curtindo o mais novo sucesso da softhouse nos arcades. Agora a SNK lança a versão para Neo Geo CD com novidades para a galera.

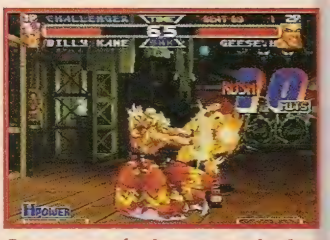
O game é basicamente o mesmo: são 19 personagens selecionáveis normalmente, mais 4 em versão EX e 1 secreto; 9 estágios diferentes e sistema de jogo praticamente igual ao de RBFF, com exceção dos planos de ação, que agora são 2. Mas a SNK preparou algumas surpresas para o CD.

Na versão arcade você podia jogar contra, e apenas contra Geese Howard (veja a manha na edição Nº 17), agora você pode jogar com o pior inimigo de Terry e Andy Bogard (confira o truque para jogar com Geese no CD na edição passada). O sr. Howard é um verdadeiro animal, ele possui praticamente todos os golpes de RBFF só que mais poderosos e o seu Deadly Rave realmente destrói qualquer um; o estágio de Geese é dentro de seu templo, que já apareceu em FF Special e a música também é uma versão remix de FFS. O truque para jogar com os personagens EX foi simplificado (veja na edição passada) e, se você fizer o truque para jogar com Geese, fica ainda mais fácil. A melhor novidade fica por conta do final, quando você termina o game com qualquer personagem, em qualquer nível de dificuldade e usando ou não Continues, você assiste a um clip com mais de 6 minutos cantado por Blue Mary, a gata loira do game, mas depois você vai até enjoar de assistir o clip, pois toda vez que você termina o game tem que assistir o clip (só dá para cortar se você apertar A+B+C+Select, para retornar ao menu inicial).

O load time é maior que em Real Bout FF e chega a irritar, em compensação, os gráficos estão de arrasar e a animação dos lutadores também ficou excelente. A jogabilidade segue o mesmo padrão do arcade: ótima. O som, como sempre, ficou bem melhor no CD; todas as músicas são iguais às do arcade mas com arranjos muito melhores, quem curte o som da SNK para Neo Geo CD já pode imaginar como as músicas ficaram arrepiantes.

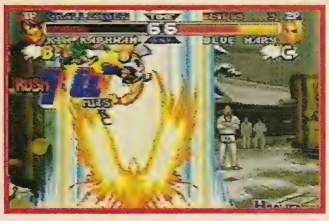
Mais um game indispensável para Neo Geo CD e quem tem um Satun já pode ir se preparando que a SNK já está produzindo RBFFS para o console.

A manha para jogar com personagens EX ficou mais fácil na versão CD.



Geese está vivo, e mais forte do que nunca, seu Power Special de 10 hits arregaça.

No final, você confere o clip "Blue Mary's Blues", com mais de 6 minutos e totalmente cantado pela própria Blue Mary.

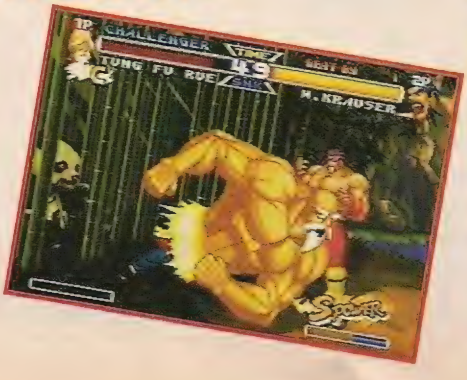


Os golpes especiais ficaram com um visual animalesco.

O truque para jogar com Geese deve ser feito nesta tela.

Dicas

Confira todos os golpes e como lutar contra Geese na edição Nº 17. Se você quiser saber combos animais, os truques para versão Neo Geo CD e todos os golpes de Geese Howard, procure na edição passada.



NEO GEO CD			
REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL			
SNK - CD			
LUTA - 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	87	JOGABILIDADE	92
MÚSICA	95	DIFICULDADE	64
EF. SONOROS	91	ORIGINALIDADE	71
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

Mais um excelente game de luta da SNK e ainda tem algumas novidades em relação à versão arcade.

PANCADARIA DE PRIMEIRA

Tekken é um dos melhores games de luta poligonal de todos os tempos, concorrendo lado a lado com Virtua Fighter (que já está na 3ª versão). Agora a Namco acaba de lançar Tekken 3, melhorado em todos os aspectos, para arrasar de vez.

O game se passa 19 anos após Tekken 2 e todos os personagens do game anterior estão mais velhos, com exceção de Nina, que passou todo este tempo em sono profundo. Do game anterior estão de volta: Paul Phoenix, Lei Woolong, Nina Willians e Yoshimitsu; além deles, estão Forrest Law, o filho de Marshall Law de Tekken 2, um novo King, sucessor de King do game anterior, que foi morto pelo Deus da Luta e há também os personagens inéditos, que são: Jin Kazama, filho de Jun e Kazuya e neto de Heihachi, Lin Xiaoyu, Hwoarang, aluno de Tae Kwan Do de Baek Doo San que participou de Tekken 2, Eddy Gordo, o lutador de capoeira brasileiro. Além de todos estes, o sub-chefe do game é o próprio Heihachi bem velho e o último chefe é Ogre, o Deus da Luta, que aparece em duas versões: poderoso e muito mais poderoso. E ainda há mais dois personagens secretos no game: Brian Fury e Julia Chan.

A movimentação dos personagens ficou perfeita, a tecnologia Motion Capture aplicada no game é uma das melhores já vistas, é só dar uma olhada na ginga e nos golpes de Eddy Gordo. Os gráficos estão bem melhores também, ainda não estão no nível de Virtua Fighter 3, mas as texturas são bem complexas, a resolução é maior e as cores estão bem vivas. O som também melhorou bastante e a jogabilidade manteve o padrão, ou seja, se melhorar estraga. Os golpes estão mais animais do que nunca, os combos manuais de 10 hits estão de volta, assim como os combos de arremesso, e ainda tem novos movimentos para todos os personagens, uma infinidade de golpes para você re-aprender.

Para tudo isso, a Namco desenvolveu a placa System 12 para produzir o game, que é uma placa de Playstation turbinada. Tekken 3 ficou ainda mais divertido que os anteriores, é ver para crer, jogue e comprove. Agora confira o show de golpes para 4 personagens e não perca a próxima edição, com todos os golpes para os outros personagens.

Legenda de Golpes

→= direcionar na direção indicada
→= segurar o direcional na direção indicada
SE= Soco Esquerdo
SD= Soco Direito
CE= Chute Esquerdo
CD= Chute Direito
a (após o comando)= indica que é um golpe alto
m (após o comando)= indica que é um golpe médio
b (após o comando)= indica que é um golpe baixo
A (após o comando)= indica que é um golpe alto e acerta o inimigo caído
M (após o comando)= indica que é um golpe médio e acerta o inimigo caído
B (após o comando)= indica que é um golpe baixo e acerta o inimigo caído
! (após o comando)= indica que é um golpe indefensável
! (após o comando)= indica que é um golpe indefensável e acerta o inimigo caído
N= o direcional deve estar em posição neutra (nenhuma direção pressionada)
EL= Esquiva Lateral
CT (após o nome do golpe)= o golpe deve ser executado com o seu personagem de costas para o inimigo
F (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com o oponente de frente para o seu personagem
T (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com o oponente de costas para o seu personagem
C (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com o oponente no chão
A (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado enquanto o oponente está agachado
D (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado direito do oponente
E (após o comando de um arremesso)= o arremesso deve ser executado com seu personagem do lado esquerdo do oponente
link (após o comando de um arremesso)= indica que o arremesso faz parte de um combo, ou seja, deve ser feito após um outro arremesso que inicia a seqüência
%XX% (após o comando de um arremesso)= indica o comando para escapar do arremesso

A HISTÓRIA

Heihachi e Kazuya, pai e filho, travaram uma batalha até a morte em Tekken 2, para decidir quem ficaria com a Mishima Zaibatsu, uma corporação, império financeiro da família Mishima. Heihachi venceu a batalha e jogou Kazuya na cratera de um vulcão. Os planos de Heihachi era de promover a paz mundial, mas insatisfeito, agora ele planeja dominar o mundo. Jun Kazama venceu o torneio King of Iron Fist 2 (em Tekken 2), mas ficou grávida de Kazuya Mishima, antes da morte dele. Jun dá a luz ao bebê, Jin Kazama. Quinze anos mais tarde, o grupo "Tekken Forces", comandado por Heihachi, encontra vestígios de um deus da luta em escavações na América Central. Heihachi imediatamente parte para o local em seu jato particular, mas só encontra corpos mutilados, então ele pensa: "Que tipo de ser poderia fazer uma coisa dessas? Sob meu controle, talvez eu possa dominar o mundo!". Nas semanas seguintes, mestres em artes marciais de todas as partes do mundo começam a desaparecer misteriosamente, sem deixar vestígios. Jin Kazama, agora com 15 anos, vive em paz com sua mãe nas montanhas. Jun pressente um perigo e diz para Jin que algo está em busca de suas vidas. Jun conta para seu filho a história de seu pai, seu avô e a lenda de Tekken e diz que se algo acontecer, que Jin procure Heihachi. E Jun estava certa, o Deus da Luta vai para as montanhas e logo encontra o que estava procurando. O cara é um ser não-humano super poderoso praticamente invencível e as últimas palavras que Jin Kazama escuta antes de perder a consciência foram as de sua mãe gritando: "Corra, corra para bem longe!". O brilho do sol da manhã acorda Jin. A casa e tudo ao seu redor está completamente destruído, Jin procura desesperadamente por sua mãe, mas ela desapareceu. Seguindo o pedido de Jun, o garoto parte à procura de Heihachi Mishima. Ao ouvir a história de seu neto, Heihachi explica que o Deus da Luta está atrás de almas fortes, dos maiores mestres de todos os estilos de luta, para se tornar cada vez mais poderoso. Jin pede que Heihachi ensine como derrotar o Deus da luta, ele planeja um dia organizar o torneio "The King of Iron Fist 3" para atrair o Deus da luta, onde os melhores lutadores do mundo se reuniriam para decidir quem é o melhor. Após 4 anos de treino com Heihachi, Jin Kazama, agora com 19 anos, se prepara para o encontro com o destino, o torneio está para começar...

Comandos Gerais

↖ ou ↑ ou ↗: pulo baixo
↖ ou ↑ ou ↗: pulo alto
SE ou CE ou CD (após o pulo alto): ataque aéreo
→→: avanço rápido para frente
→→ (perto do oponente): empurrão
←←: avanço rápido pra trás
←←←N: esquiva para trás
→→→: corrida
SE+SD (durante a corrida): cabeçada
CE (durante a corrida): voadora
CD (durante a corrida): carrinho
← (durante a corrida): parar de correr
↓↓ ou ↓↑: Esquiva Lateral (para baixo ou para o fundo)
↘+SE: Uppercut
↘+SD: Juggling Uppercut (manda o oponente para o ar)
↘+CE: chute lateral
↘+CD: chute frontal

Com o seu personagem no chão

↓+SE: rolar para plano de frente
SE: rolar para o plano de fundo
CE: levantar com esquiva
CD: levantar com chute lateral
↓+CD: chute com o tornozelo
←: rolar para trás
→: rolar para frente

ARCADE

TEKKEN 3			
NAMCO	- N/D		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	87	DIFICULDADE	79
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	81
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	90

CRÍTICA

O game está ainda melhor, pena que não tenha tantos personagens quanto Tekken 2.

Entenda Melhor os Golpes

As indicações "a", "b", "M", etc. servem para mostrar em qual altura o golpe vai pegar; sendo assim, se houver um (aabMb!) significa que os dois primeiros golpes são altos, o terceiro é baixo, o quarto é médio e acerta o inimigo se estiver caído, o quinto golpe é baixo e o último é indenfensável. Isso é útil, pois você saberá exatamente como defender um golpe do inimigo; para os golpes altos e médios use a defesa alta (←) e para os golpes baixos use a baixa (↙). Há alguns golpes que devem ser usados como combos, ou seja, em seqüência; por exemplo: o Backhand de King está indicando que deve ser feito após o Uppercut, sendo assim, você deve fazer o Uppercut e logo em seguida aplicar o Backhand. Há seqüências que não têm vírgula separando os comandos, como é o caso do Mini Backhands de Yoshimitsu (←←+SE SE SE), isso indica que os botões devem ser apertados bem rápido, em seqüência, ao contrário das seqüências comuns em que você apenas deve apertar os botões seguidamente em um ritmo normal. Você também pode fazer combos de arremessos (King que o diga!). Os arremessos que devem ser "linkados" para fazer o combo estão indicados com (link) e também qual o movimento que antecede o arremesso. Exemplificando: se você fizer o arremesso Reverse Arm Clutch 2 de King, poderá optar por seguir a seqüência com um Backdrop; após o Backdrop você pode optar por fazer um German Suplex ou uma Cannonball; se fizer o German Suplex, poderá seguir com uma Powerbomb e após a Power Bomb, poderá finalizar o combo com um Giant Swing ou um T-Bone Powerbomb. Também dá para escapar de arremessos, isso é indicado pelo %XX% após o arremesso. Para escapar de um Ultimate Tackle de Paul Phoenix, por exemplo, basta apertar SD+CD no momento em que ele fizer o arremesso, pois está indicado (%SD+CD%) após o golpe; se você não conseguir escapar e Paul tentar emendar um Ultimate Punch-Arm Bar, você pode tentar escapar do segundo arremesso apertando SE+SD. Para não ter erro, não esqueça de observar as condições necessárias para executar cada golpe, tipo "durante a corrida" ou "levantando-se" e também as posições dos arremessos, se deve ser feito com o oponente de frente, de costas, etc. É só.

KING

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE, SD (aa)
1-2 Punches-Uppercut: SE, SD, SE (aam)
Jab-Uppercut: SD, SE (am)
Uppercut (CT): SE+SD (a)
Backhand (após o Uppercut): SE (m)
Stun Elbow: ↘+SE (m)
Mid Elbow Swipe: ↘+SD (m)
Convict Kick: →→+CD (m)
Delayed Drop Kick: CE+CD (m)
Drop Kick: →→+CE+CD (m)
Satellite Drop Kick: durante a corrida, CE+CD (m)
Turnaround Kick (CT): ←+CD (m)
Straight Arrow: EL+SD (a)
Flying Cross Kick: EL+CE+CD (a)
Hight/Mid Kick Reversal: ←+SE+CE ou ←+SD+CD
Low Kick Attack Halt: ↓+SE+CD ou ↓+SD+CE ou agachado, SE+CD ou SD+CE
Knuckle Bomb: ↗+SE+SD (m)
Elbow Drop: ↗, SD+CD (M)
Knee Drop: ↗, CE+CD (M)
Middle Smash: →→+SD (m)
Rising Uppercut: levantando-se, SD (m)
Dynamite Upper: agachado, ↘+SD (m)
Ankle Smash: agachado, ↘+SE (B)
Low Left-Uppercut: ↓+SE, N+SD (mm)
Flying Cross Chop: →→+SE+SD (M)
Ali Kick: ↓+CE+CD ou agachado, ↘+CD (B)
Ali Kick-Middle Smash (após o Ali Kick): SD (m)
Ali Kicks-Middle Smash (após o Ali Kick): CD, CD (BB)
Ali Kicks to Smash (após o Ali Kick): CD, CD, SD (BBm)
5 Ali Kicks (após o Ali Kick): CD, CD, CD, CD (BBBB)
Elbow Sting: ↓+SE+SD (M)
Frankensteiner Flip: ↘+CE+CD (M)
Shoulder Smash: →+SD+CE (m)
Double Bash: →, N, ↓↘+SE+SD (m)
Offensive Push: →→, N+SE+SD
Medium Jaguar Lariat (CT): SE+SD (!)
Moonsault Body Press (CT): SE+CD (!)
Moonsault Body Press: SE+CD (!)
Jaguar Impact: →+SE+SD (!)

Arremessos

Knee Bash: SE+CE (F)
Suplex: SD+CD (F)
Frankensteiner-Throw: ↘+CE+CD (de perto) (F)
Figure-4 Leg Lock: ↙+SE+SD (F) (%SE+SD%)
DDT: ↙↙+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Giant Swing: →←↙↓↘→+SE (F) (%SE%)
Tombstone Piledriver: ↙→+SE+SD (F) (%SD%)
Powerbomb: ↓+SE+CE (A) (%SE+SD%)
Coconut Crush: ↘+SD+CE (F) (%SD%)
T-Bone Powerbomb: ↓↙←+SE+SD (F) (%SE+SD%)
UltimateTackle: agachado, SE+SD (F) (%SD+CD%)
Face Punches (após o Ultimate Tackle): SE, SD, SE, SD, SE (link) (%SE+SD%)
Face Punches-Breaks (após o Ultimate Tackle): SE, SD, SE, SE+SD, CE+CD (link) (%SE+SD%)
Super Breaks (após o Ultimate Tackle): CE+CD, SE+SD (link)
Grand Smash: →→, N+SD (B)
Backbreaker (após o Grand Smash): SE+SD (link) (%CE+CD%)
Powerbomb (após o Grand Smash): SE+SD, ↑↓, N, CE+CD (link) (%CE+CD%)
Jaguar Driver: ↓↘→+SE (F) (%CE+CD%)
Face Buster (após o Jaguar Driver): SE+SD (link)
Boston Crab (após o Jaguar Driver): SE+SD, CE, CD, SE+SD (link)
Reverse Arm Clutch: →, ↘+SE+CE (F) (%SE%)
Reverse Arm Clutch 2: →, ↘+SD+CD (F) (%SD%)
Backdrop (após o Reverse Arm Clutch 2): SD, SE, SE+SD (link) (%SE%)
German Suplex (após o Backdrop): CE+CD, SE+SD (link) (%SE%)
Powerbomb (após o German Suplex): SE, SD, CE+CD (link) (%SE%)
Giant Swing (após o Powerbomb): SD, SE, CE, CD (link) (%SE%)
T-Bone Powerbomb (após o Powerbomb): CE, SE, SD, CE+CD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)
Cannonball (após o Backdrop): SD, SD, SE+SD (link) (%SD%)
Manhattan Drop (após o Cannonball): CE+CD, SE+SD, SE+SD+CD (link) (%SD%)
Super Freak (após o Manhattan Drop): SE, SD, CE+CD, SE+SD (link)
Giant Swing (após o Super Freak): SD, SE, CE, CD (link) (%SE%)
T-Bone Powerbomb (após o Super Freak): CE, SE, SD, CE+CD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)
Standing Achilles Hold: →, ↘+SD+CE (F) (%SD%)
S. T. F. (após o Standing Achilles Hold): SE, SD, CE, SE+SD (link) (%SE%)
Scorpion Death Lock (após o Standing Achilles Hold): SE+SD, CE, SE, SE+CE (link) (%SD%)
Indian Death Lock (após o Standing Achilles Hold): SE + SD, SE, CE, SE+SD (link) (%SE+SD%)
Romero Special (após o Indian Death Lock): SE, CE CD, SE+SD, CE+CD (link)
Arm Hyperextention: →, N, ↓↘+SE+CD (F) (%SE%)
Double Arm Break (após o Arm Hyperextention): SE+SD SE+SD (link) (%SE%)
ChickenWing Face Lock (após o Arm Hyperextention) SD, SE, SE+SD+CE (link) (%SE+SD%)
Dragon Sleeper (após o Chicken Wing Face Lock): SD SE, CE, SE+SD+CD, SE+SD+CD (link) (%SE%)
Rolling Death Cradle (após o Chicken Wing Face Lock) SE+CE, CE+CD, SD+CD, SE+SD, SE+SD+CE+CD (link (%SD%)
Reverse DDT (após o Arm Hyperextention): SE+SD CD, SD+CD (link) (%SD%)
Arm Crucifixtion (após o Reverse DDT): CD, CE, CD CE+CD, SE+SD (link)
Reverse Full Nelson: ↘+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Reverse Full Nelson: ↘↘+SD+CD (A) (%SD%)
Reverse Full Nelson: EL+SD+CD (F) (%SE+SD%)
Cannonball (após o Reverse Full Nelson): SD, SD, SE+SD (link) (%SD%)
German Suplex (após o Cannonball): CE+CD, SE+SD (link) (%SE%)
Powerbomb (após o German Suplex): SE, SD, CE+CD (link) (%SE%)
Giant Swing (após o Powerbomb): SD, SE, CE, CD (link) (%SE%)
T-Bone Powerbomb (após o Powerbomb): CE, SE, SD CE+CD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)
Manhattan Drop (após o Cannonball): CE+CD, SE+SD SE+SD+CD (link) (%SD%)
Super Freak (após o Manhattan Drop): SE, SD, CE+CD SE+SD (link)
Giant Swing (após o Super Freak): SD, SE, CE, CD (link) (%SE%)
T-Bone Powerbomb (após o Super Freak): CE, SE, SD CE+CD, SE+SD+CE+CD (link) (%SD%)
IrishWhip: ←+SE+SD (F)
Spin-Let Go (após o Irish Whip): SE+CE (link) (%SE%
Quick Slam (após o Irish Whip): SD+CD (link) (%SD%
Turn Around-Let Go (após o Irish Whip): SE+SD (link (%SE+SD%)
Spinning Ground Smash (após o Irish Whip): CE+CD (link) (%CE+CD%)
Half Boston Crab: SE+CE (T)
CobraTwist: SD+CD (T)
Atomic Drop: SE+CE ou SD+CD (D)
Power Backbreaker: SE+CE ou SD+CD (E)
Arremesso de chão (inimigo com barriga para cim e com os pés para o seu lado):
Mini Swing: ↙+SE+CE (C) (%SE%)
Crotch Headbutt: ↙+SD+CD (C) (%SD%)
Figure Four: ↙+SD+CD (C) (%SE+SD%)
Arremesso de chão (inimigo com barriga para baix e com os pés para o seu lado):
Camel Clutch: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (C)
Arremesso de chão (inimigo com barriga para cim e com os pés para o outro lado):
ChickenWing: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (C)
Arremesso de chão (inimigo com barriga para cim e de lado para você):
Flip Over: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (C)
Mini Romero Special: ↙+SE+CE ou ↙ +SD+CD (pel esquerda) (C) (%SE%)
Strangle: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD (pela direita) (C (%SD%)

Combos

10 hits: SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, C (aammmBBBaa)
10 hits: SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CD, SE, C (aammmamBaa)
10 hits: SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, S (aammmBBBaM)
10 hits: SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CD, SE, S (aammamBBaM)
10 hits: SE, SD, SE, SE, CE, CE, CD, CE, SD, SE+S (aammamBBM!)

FORREST LAW

Golpes Especiais

1- 2 Punches: SE, SD (aa)
Rapid Left Punches: SE, SE, SE, SE, SE (aaaaa)
Double Knuckle (após o Rapid Left Punches): SD, SD (aa)
Dragon Knuckle Combo (após o Rapid Left Punches): SD, →+SD, SD (ama)
Dragon Low: agachado, CE (B)
Step- In Middle Kick: ↘+CE (m)
Multi Kick Starter: CE, CE (aa)
Finish High Kick (após o Multi Kick Starter): CE (a)
Flip Kick Finish (após o Finish High Kick): CD (a)
Feint Middle Kick (após o Multi Kick Starter): →+CE (m)
Roundhouse Finish (após o Multi Kick Starter): CD (a)
Low Kick-High Kick: ↓+CE, CE (ba)
Flip Kick Finish (após o Low Kick-High Kick): CD (a)
Side Kick (após o Low Kick-High Kick): CE (a)
Flip Kick Finish 1 (após o Side Kick): CD (a)
Side Kick 1 (após o Side Kick): CE (a)
Flip Kick Finish (após o Side Kick 1): CD (a)
Dragon Knuckle Combo: SD, →+SD, SD (ama)
Double Knuckle: SD, SD (aa)
Dragon Slide: agachado, ↘↓↘+CE (B)
Dragon Slash: durante a corrida, CE (m)
Spinning Kick Combo: CD, CE, CD (aaa)
High Flip Kick: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CD (m)
Low Flip Kick: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CD (m)
Somersault Drop: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CE+CD (M)
Roundhouse-Flip Kick: CD, ↑+CE (am)
Low Kick-Flip Kick: agachado, CE, CD (bm)
Side Kick-Flip Kick: ↓+CD, CE ou agachado, CD, CE (bm)
Frontkick-Flip Kick: ↘+CD, CE (mm)
Twist Kick-Flip Kick: levantando-se, CE, CD (am)
Frontkick-Flip Kick: levantando-se, CD, CE (mm)
Low Punch-Flip Kick: ↓+SD, CE ou agachado, SD, CE (bm)
Highkick-Flip Kick: CE, CD (am)
Jump Side-Flip Kick: ↖ ou ↑ ou ↗+CE, CD (am)
Quick Flip Kick: CE+CD (m)
Quick Double Flip Kick (após o Quick Flip Kick): CE (m)
DragonTail: ↙+CD (b)
Backflip Rush: ↓+CE+CD
Backflip Rush-Pop-Up: ↓+CE+CD
Rave Forward Rush: ←+SD, CE, CD (mbm)
Fists of Fury: ←+SE, SD, SE (mmm)
Dragon Palms: →+SD SE
Backhand-Backflip: ↙+SD, CD (mM)
Turn Around Punch (CT): SE ou SD (m)
Double Dragon Kicks: EL+CE+CD (ba)
Front Flip-Front Kick: agachado, ↖ ou ↑ ou ↗+CD
High Punch Reversal: ←+SE+SD (contra socos altos)
Turn Around Punch (após High Punch Reversal): SE (m)
Bruce Lee Stance: ←+SE+SD
Fatal Backhand (após o Bruce Lee Stance): SE (m)
High Attack Halt: ←+SE+CE ou ←+SD + CD
Low Attack Halt: agachado ou ↓+SE+CE ou ↓+SD+CD
Low Attack Halt: ↙+SE+CE ou ↙+SD+CD
Dragon Fang: ↙ +SE+SD (!)
Dragon Cancel (após o Dragon Fang): ↑↑

Arremessos

Leg GrabTakedown: SE+CE (F)
Crazy Bruce Lee Punch: SD+CD (F)
Dragon Dive: →+SD+CE (F) (%SE%)
Chastisement Punch: ↘+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Buldog (após o Chastisement Punch): SE, SD, SE+SD (link)
Dragon Knee: →→+CE+CD (F) (%SE+SD%)
Throat Punch: SE+CE ou SD+CD (T)
Dragon Crotch Punch: SE+CE ou SD+CD (D)
Headlock-Head Kick: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

10 hits: ↘+SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CE, CD (maaambmaam)
10 hits: ↘+SE, CE, SD, SD, CE, ↓+CE, CE, CD, CE, CD (mbmambmaam)
10 hits: ↘+SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CD, CD (maaambmaam)
10 hits: ↘+SE, CE, SD, SD, CE, ↓+CE, CE, CD, CD, CD (mbmambmaam)
10 hits: ↘+SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CE, CD, CD (maaambmabm)
10 hits: ↘+SE, CE, SD, SD, CE, ↓+CE, CE, CE, CD, CD (maaambmabm)

YOSHIMITSU

Golpes Especiais

Backhand: →+SD (a)
Uppercut-Backhand: ↘+SE, SD (ma)
Stone Backhand Follow (após o Uppercut-Backhand): ↙+SD, SD, SD, SD, SD, SD (mmmmmm)
PK-Combo: SD, CE (aa)
PK-Low-Combo: SD, ↓+CE (aB)
Zig Zag: CE, CD (am)
Sword RunThrough: →→+SD (m)
Quick Elbows: ↘+SE, SE, SE, SE (mmmm)
Stone Fists: ←+SE, SE, SE, SE,SE, SE (aaaaaa)
Stone Backhands: ↙ +SD, SD, SD, SD, SD, SD (mmmmmm)
Spinning Low Kicks: ↙+CE, CE, CE, CE, CE (bbbbb)
Front Kick (após o Spinning Low Kiks): →+CD (m)
Shark Attack: →→+CE+CD (m)
Dive Bomb (após o Shark Attack) (CT): SE+SD (m)
Launch Kick (após o Dive Bomb): CE+CD (m)
Dive Bomb (CT): →→+SE+SD (m)
Turnaround (CT): EL+CE+CD
Lunging Knee: →→+CD (m)
Triple Roundhouses: CD, CD, CD (aaa)
Lunging Sweep: agachado, ↘+CE (B)
PoisonWind: ↗+CE+CD (M)
Mini Backhands (após o Poison Wind): ←←+SE SE SE (aaa)
PoisonWind (após o Mini Backhands): ↗ +CE+CD (M)
Flip Kick-Delay Sword (após o Mini Backhands): CD, ↙ (m)
Launch Kick: CD CE (m)
Sit: ↓+CE+CD
Teleport (após o Sit): → ou ←
Launch Kick (após o Sit): CD (m)
Stone Backhands (após o Sit): SD (m)
Sit w/ No Health Gain (após o Sit): ↓
Quick Side Step: ←+CE+CD
Sword Slice: ↙+SE (!)
Delay (após o Sword Slice): N, ↙
Sword Slice (após o Delay): N (!)
Sword Impale: ←←, SE (!)
Spinning Death Sword (após o Sword Impale): SE (!)
Cancel Spin Sword (Após o Spinning Death Sword): ←←
Sword Sweep: agachado, ↙←+SE (!)
Helicopter Leap: ↗+SE+SD (!)
Helicopter Down Slash (após o Helicopter Leap): ↓ (!)
Behind Heli Down-Slash: ↗+SE+SD, ← (!)
Standing Suicide: ↓+SE+CD (!)
Spinning Suicide (após o Standing Suicide): ←+SE, SE, SE... (!)
Fake Suicide: →→+SE+CD, N
Turning Suicide: →→+SE+CD (!)
Second Stab (após o Turning Suicide): →→ (!)
Pogo Sword Ride: ↑+SE+SD (!)
Pogo Bounce (após o Pogo Sword Ride): ↑ ou ↗ (!)
Pogo Rush (após o Pogo Sword Ride): →→ (!)
Kangaroo Kick (após o Pogo Sword Ride): CD (m)
Death Pose: ←+SE+SD
Death Breath (após o Death Pose): SE+SD (!)
Lunge Kick/Sword Slash: →→+CE, SE (m) (!)
Double Front Slice: ↓↘→+SE (!) (!)

Arremessos

Jumping Body Slam: SE+CE (F)
Jaw Smash: SD+CD (F)
Jumping Body Press: ↓↙←+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Life Siphon (CT): SE+CD ou SD+CE (F)
Live Give (após o Life Siphon): →
Spinning Missile Press: SE+CE ou SD+CD (T)
Clonimitsu: SE+CE ou SD+CD (D)
Flying Cartwheel: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

5 hits: CD, CD, SD, SD, SE (aama!)
8 hits: SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, CE+CD (aamambbm)
8 hits: CD, CD, SD, SD, CD, CD, SE, CE+CD (aamaabbm)
10 hits: CD, CD, SD, SD, CD, CD, SE, SE, SE, SE (aamaabb!!!)
10 hits: SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, SE, SE, SE (aamambb!!!)
10 hits: SE, SD, SE, CD, SD, SD, SD, CD, SE, SE (aamammmm!!)

PAUL PHOENIX

Golpes Especiais

1-2 Punches: SE, SD (aa)
P-K Combo: SD, CE (aa)
P-DK combo: SD, ↓+CE (aB)
Reverse P-DK combo: SE, ↓+CD (ab)
Quick PK combo: →+SD, CE (aa)
Overhead Shot: →+SE+SD (m)
Sidestep-Shoulder Ram: →+SE+CD (m)
Double Hop Kick: ↗+CE, CD (mm)
Sweep-Elbow: ↓+CD, SD (bm)
Death Fist: ↓↘→+SD (m)
Crouching Elbow Dash: ↓↘→+SE (a)
Tile Splitter: ↓+SE (m)
Death Fist (após o Tile Splitter): SD (m)
Sweep-Deathfist (Após o Tile Splitter): CD, SD (bm)
Ground Punch: ↓+SD (no oponente caído) (B)
Roll Kick: →→+CD (M)
Flash Elbow: →→+SD (m)
Stone Elbow: agachado, ↘+SD (m)
Hazakura Ponken (após o Stone Elbow): SE (m)
Hazakura Tekki (após o Stone Elbow): SD (B)
Back Step: ↓↙←, N
Super Tile Splitter (após o Back Step): SE (m)
Super Hammer Palm (após o Back Step): SD (m)
Low Kick-Stone Elbow (após o Back Step): CE, SD (Bm)
Hazakura Ponken Fallow (após o Low Kick-Stone Elbow): SE (m)
HazakuraTekki Fallow (após o Low Kick-Stone Elbow): SD (B)
Double Hop Kick: →→+CE, CD (mm)
Hop Kick Finish High (após o Double Hop Kick): CD (a)
Hop Kick Finish Mid (após o Double Hop Kick): ↘+CD (m)
Hop Kick Finish Low (após o Double Hop Kick): ↓+CD ou ↙+CD (b)
Taunt: ↓ por 3 segundos
Flubbed Flip Kick (após o Taunt): ↑+SD+CE+CD
Burning Fist: ←+SE+SD (!)

Arremessos

ShoulderThrow: SE+CE (F)
ArmThrow: SD+CD (F)
Foot Launch: ←+SD+CE (F) (%SD%)
Shoulder Ram: →→+SE+SD (F) (%SE+SD%)
Face Smash: ↘+SE+SD (F) (%SE+SD%)
UltimateTackle: ↙+SE+SD (F) (%SD+CD%)
Arm Bar (após o Ultimate Tackle): SE+SD (link)
Ultimate Punch-Arm Bar (após o UltimateTackle): SE, SD, SE, SE+SD (link) (%SE+SD%)
Ultimate Punches (após o Ultimate Tackle): SE, SD, SE, SD, SE (link) (%SE+SD%)
Ultimate Choke (após o Ultimate Tackle): ↓+SD, SE, SE, N+CD, SE, SE+SD (link)
HipToss: SE+CE ou SD+CD (T)
Trip, ShoulderToss: SE+CE ou SD+CD (D)
???: SE+CE ou SD+CD (E)

Combos

10 hits: SE, SD, CE, SD, SE, SD, SE, CD, SD, SE (aamamaabmm)
10 hits: SE, SD, CE, SE, CD, SD, SE, CD, SD, SE (aammbmamBm)
5 hits: SE, SD, CE, SE, SD (aammm)

A LENDA CONTINUA

Demorou mas a Capcom finalmente lançou o tão esperado Street Fighter III, e quem estava esperando anciosamente, poderá ficar um pouco decepcionado. Após seis anos de espera, tendo que jogar vários upgrades de Street Fighter II (veja mais detalhes em "Uma novela chamada Street Fighter"), você finalmente vai poder jogar o verdadeiro SFIII.

Dos games anteriores, apenas Ryu e Ken estão de volta, ao lado de mais 9 personagens novos: o brasileiro Sean, a africana Elena, o robô russo Necro, o boxeador Inglês Dudley, o lutador de um braço só Oro, a Ninja japonesa Ibuki, o americano Alex e os irmãos de Hong Kong, Yun e Yang (você escolhe Yun com soco e Yang com chute). Além disso, o último chefe agora é Gillu, um cara que é metade de fogo e metade de gelo, um verdadeiro apelão. Mas onde estão os personagens que são a cara de Street Fighter, lutadores expressivos como Sagat, o principal inimigo de Ryu, Chun-Li, a musa de Street Fighter, Bison, o cara mais odiado do mundo, Akuma, um dos caras mais poderosos de SF, Guile, um dos personagens preferidos da galera, a Capcom deu mancada tirando personagens básicos e criando alguns personagens que não têm nada a ver. Além disso, o game tem apenas um chefe, em SFII eram 4 chefes e isso era bem divertido, sem contar os bônus. Apenas 8 personagens (Yun e Yang contam como um só, pois ambos são idênticos, a não ser na aparência) é pouco para quem já está acostumado com os games de luta com uma porrada de lutadores, em SFZ2 eram 18 personagens no total, e agora só 8, tenha dó Capcom.

A jogabilidade ficou suprema, todos os golpes são executados com comandos simples e a velocidade é a ideal. Os gráficos estão excelentes, cada cenário usa 32 mil cores simultâneas e a animação é perfeita, uma das melhores já vistas em um game 2D, tudo isso graças à nova placa CPS3, que tem uma memória RAM inacreditável. O som também melhorou bastante. Mas o fator originalidade é baixo, pôxa, é um jogo de luta 2D com combos, golpes especiais, super combos, finais muito bestas e só, cadê as novidades?

SFIII é um ótimo game de luta 2D, mas poderia ser bem melhor, ainda mais por carregar o nome Street Fighter e por ter sido esperado por 6 anos.

Obs.: o (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos. Todos os golpes são válidos com seu lutador à esquerda da tela, se você estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

UMA NOVELA CHAMADA STREET FIGHTER

A saga começou em 1987 com o primeiro Street Fighter, que não fez muito sucesso; o sucesso mesmo começou quando em 91 a Capcom lançou Street Fighter II - World Warrior, o game de luta mais bonito, complexo e inovador da época, no ano seguinte, a Capcom dá mais dois passos para o sucesso da série lançando SFII para Super Famicom e lançando a versão Champion Edition para os arcades, possibilitando a escolha dos 4 chefes e dois personagens iguais, além de gráficos melhores e mais golpes; a Capcom marcou bobeira e os pirateiros pegaram o programa de SFII Champion Edition e o alteraram, possibilitando o uso de várias magias, inclusive no ar; o game pirata fez muito sucesso e a Capcom resolveu lançar mais uma versão para acabar com a pirataria, então veio SFII Turbo Hyper Fighting, com mais velocidade e golpes, esta versão também saiu para Super NES e marcou a estréia da Capcom no Mega Drive; então a empresa resolveu inovar e lançou Super SFII: The New Challengers, com 4 personagens novos e gráficos totalmente redefinidos, além de novos golpes e melhor jogabilidade, o game também saiu para Super NES e Mega; depois veio Super SFII Turbo, aumentando a velocidade perdida no game anterior e trazendo a barra de Super Combo, além de marcar a estréia de Akuma no mundo de Street Fighter, o game saiu só para 3DO e PC; com o filme de Street Fighter, mais duas novas versões: Street Fighter Movie para arcade e Street Fighter Real Battle on Film para Saturn e Playstation; com o sucesso do game, foi produzido um desenho longa metragem no Japão, que inspirou mais um game para Saturn, SF Interactive Movie, um jogo de desenho interativo; além do desenho longa metragem, ainda saíram dois seriados com o game um japonês e outro americano, ambos televisionados pelo SBT; os fãs pediram mais e a Capcom atendeu aos pedidos lançando Street Fighter Zero, que, além de reunir os mais famosos personagens de SF, trazia personagens de outros games e alguns inéditos, com um novo visual, além de jogabilidade e sistema de jogo totalmente redefinidos, após a versão arcade vieram as versões Playstation e Saturn; percebendo o sucesso do primeiro SFZ, a Capcom tratou de produzir Street Fighter Zero 2, com mais personagens e o sistema de Custom Combo, onde você cria seus próprios combos, SFZ2 saiu primeiro no arcade e depois para Playstation, Saturn e Super NES; mais recentemente, a softhouse lançou mais uma versão de SFZ, o Street Fighter Zero 2 Alpha, com poucas novidades; além de todos estes Streets, a Capcom seguiu a tendência da nova geração e lançou o Street Fighter poligonal, SF EX traz personagens e cenários em 3D; não satisfeita com o sucesso, a empresa tratou de produzir um upgrade rapidinho e o resultado foi Street Fighter EX Plus, com possibilidade de jogar com chefes, mais personagens e mais golpes, e o game ainda está previsto para o Playstation. Pensa que acabou? Ainda não. Os personagens de Street Fighter ainda brigaram com os X-Men em X-Men Vs. Street Fighter, quebraram várias pedrinhas em Super Puzzle Fighter II Turbo e já estão de luta marcada com os personagens do mundo Marvel no game Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter, previsto ainda para este ano. E a Capcom já está preparando Street Fighter Zero 3 para delírio dos fãs. Com certeza, Street Fighter já virou lenda e sua história se confunde com a própria história do video game, parabéns Capcom.

GOLPES GERAIS

Corrida: →→
Movimentar-se rápido para trás: ←←
Pulo alto: ↓↑
Pulo longo: ↙↗
Golpe alto: ↓↓ + Soco
Evitar queda: ↓ (quando tocar o chão)
Esquiva: → se o golpe for alto, ↓ se o golpe for baixo
Esquiva aérea: → para continuar o pulo, ↓ para ser mandado para trás
Obs.: a esquiva serve para defender um golpe e ficar instantaneamente pronto para revidar, deve ser feita no exato momento em que o golpe for acertar o seu personagem.

Legenda de Golpes

SR= Soco Rápido
SM= Soco Médio
SF= Soco Forte
CR= Chute Rápido
CM= Chute Médio
CF= Chute Forte

ARCADE

STREET FIGHTER III			
CAPCOM	- N/D		
LUTA	- 1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	89	DIFICULDADE	83
EF. SONOROS	86	ORIGINALIDADE	63
DIVERSÃO	87	CLAS. FINAL	85

CRÍTICA

Um ótimo game de luta, mas deveria ser muito melhor por carregar o nome "Street Fighter III".

RYU

Golpes Especiais

Fireball: ↓↘→ + Soco
Hurricane Kick: ↓↙← + Chute
Dragon Punch: →↓↘ + Soco
Joudan-Sokutou-Geri: ←↙↓↘→ + Chute
Overhead Smash: → +Soco Forte

Super Arts

Shinkuu Hado-Ken (I): ↓↘→↓↘→ + Soco
Shin-Shouryu-Ken (II): ↓↘→↓↘→ + Soco
Denjin Hadouken (III): ↓↘→↓↘→ + Soco (segurado)

Combos

3 hit: pulo com CF, CM agachado, Fireball
3 hit: pulo com CF, CM, Joudan-Sokatou-Geri com CR ou CM
3 hit chain: pulo com CF, SF, CF
3 hit chain: pulo com CF, CM agachado, CF
? hit: pulo com CF, CM agachado, Dragon Punch com SF, Shin Shoryuken, corra e faça Dragon Punch ou Fireball ou Joudan-Sokatou-Geri

SEAN

Golpes Especiais

Sean Tackle: ↓↘→ + Soco (segurado)
Dragon Smash: →↓↘ + Soco
Ryubi-Kyaku: ↓↘→ + Chute, Chute
Tornado Kick: ↓↙← + Chute, Chute
Roll: ↓↙← + Soco
Flip: ←↓↙ + Chute

Super Arts

Hado-Burst (I): ↓↘→↓↘→ + Soco
Hyper-Tornado (II): ↓↘→↓↘→ + Chute
Shoryu-Cannon (III): ↓↘→↓↘→ + Soco repetidamente

Combos

3 hits: pulo com CF, CF, Tackle com SR
7 hits: pulo com CF, CM agachado, Tornado com CF
? hits: pulo com CM, SM, SF, Tornado Kick
? hits super: Cross-up com CM, CM agachado, Dragon Smash, Shoryu Cannon

NECRO

Golpes Especiais

Spinning Punch: ←↙↓↘→ + Soco
Electric Blaster: →↓↘ + Soco repetidamente
Snake Fang: ←↙↓↘→ + Chute
Flying Viper: ↓↙← + Soco
Rising Cobra: ↓↙← + Chute

Super Arts

Super Electric Storm (I): ↓↘→↓↘→ + Chute repetidamente
Slam Dance (II): ↓↘→↓↘→ + Soco
Super Spark (III): ↓↘→↓↘→ + Soco

Combos

2 hit: SM, Snake Fang
4 hit: Spining Punch com SF, Snake Fang com CR
2-3 hit: ↙+SF, Eletric Blaster, Spinning Punch com SF, Eletric Blaster (4 a 6 hits se acertar todos)

KEN

Golpes Especiais

Fireball: ↓↘→ + Soco
Dragon Punch: →↓↘ + Soco
Hurricane Kick: ↓↙← + Chute
Overhead Funky Kick: → + Chute Forte
Funky Snap Kick: ← + Chute Forte (segurado)

Super Arts

Shoryu-Reppa (I): ↓↘→↓↘→ + Soco
Shiryu-Ken (II): ↓↘→↓↘→ + Chute repetidamente
Hurricane Super (III): ↓↘→↓↘→ + Chute repetidamente

Combos

3 hit: pulo com CF, CM agachado, Fireball
3 hit: pulo com CF, SM, SF, Fireball
3 hit: pulo com CF, SM agachado, Shoryu-Ken com SF
? hit: pulo com CF, SM, SF, Hurricane Kick

IBUKI

Golpes Especiais

Kunai Dagger: ↓↘→ + Soco (no ar)
Kohou: ↓↘→ + Soco
Kezekiri: →↓↘ + Chute
Tsumuji: ↓↙← + Chute
Kubiori: ←↙↓↘→ + Chute
Hien: ←↓↙ + Chute
Raida: →↘↓↙← + Soco

Super Arts

Kasumi (I): ↓↘→↓↘→ + Soco (no ar)
Super Rush (II): ↓↘→↓↘→ + Chute
Yoroi Doushi (III): ↓↘→↓↘→ + Soco

Combos

3 hit: pulo com SF, SF, finaliza com Raida
4 hit chain: SF, CF agachado, CF
4 hit: CF agachado, CF, Hien
5 hit chain: CF agachado, CF, SF
5 hit chain: pulo com CM, SR, SM, CF agachado, CF
6 hit: pulo com CM, SR, SM, Tsumuji, CF agachado, CF
? hit super: pulo com CM, SR, CR agachado, Hien, Kunai ou Kazumi
? hit super: pulo com CM, SR, CR agachado, SM, Raida ou Yoroi Doushi

ORO

Golpes Especiais

Nichirin-Sho: (c) ←→ + Soco
Oniyanma: (c) ↓↑ + Soco
Nioriki: →↘↓↙← + Soco
Jinchuwatari: ↓↘→ + Chute (no ar)

Super Arts

Hishin-Riki (I): ↓↘→↓↘→ + Soco repetidamente
Yagyou-Dama (II): ↓↘→↓↘→ + Soco
Tengu-Stone (III): ↓↘→↓↘→ + Soco

Combos

3 hit chain: SR, CR, CF agachado
3 hit: SM, Nichirin-Sho com SM
4 hits: pulo com CF, SM agachado, Oniyanma com SF
6 hits: pulo com SF, SM, pulo com SF

ELENA

Golpes Especiais

Rhino Horn: ←↙↓↘→ + Chute
Scrath Wheel: →↓↘ + Chute
Mallet Smash: →↘↓↙← + Soco

Super Arts

Healing (I): ↓↘→↓↘→ + Soco
Spinning Beat (II): ↓↘→↓↘→ + Chute
Rush Super (III): ↓↘→↓↘→ + Chute

ALEX

Golpes Especiais

Flash Chop: ↓↘→ + Soco
Air Stampede: (c) ↓↑ + Chute
Power Bomb: →↘↓↙← + Soco
Knee Strike: →↓↘ + Chute
Flying Cross Chop: ↓ + Soco (no ar)
Headbutt: ← + Soco (perto do oponente)

Super Arts

Stun-Gun Headbutt (I): ↓↘→↓↘→ + Soco
Hyper Bomb (II): 360 + Soco
Boomerang Raid (III): ↓↘→↓↘→ + Soco

Combos

2 hit: pulo com CF, Headbutt
3 hit super: pulo com SF, CM, Flash Chop com SR, Boomerang Raid

YUN / YANG

Golpes Especiais

Zesshou-Hohou: ↓↘→ + Soco
Senkyu-Tai: ↓↘→ + Chute
Air Kicker: ↓↘→ + Chute (no ar)
Kobokushi: ↓↙← + Soco
ZenpouTenshin: ↓↙← + Chute

Super Arts

Yun & Friends (I): ↓↘→↓↘→ + Soco
Super Rush (II): ↓↘→↓↘→ + Soco repetidamente
Super Rising Kick (III): ↓↘→↓↘→ + Chute

Combos

3 hit chain: SR, SM, SF
3 hit: pulo com SF, CM agachado ou SM agachado, Senkyu-Tai
3 hit: CM, Zesshou-Houhou com CM
? hit: pulo com SF ou Air Kicker, SR, SM, SF, Kobokushi, Senkyu Tai
? hit: CM, pulo longo, SR no ar, CR no ar, caia perto do canto, SF, Senkyu-Tai
? hit: pulo com SF, ↘ + CM, SR, SM, SF, Kobokushi, Senkyu-Tai
? hit super: pulo com SF, SR, SM, SF, Kobokushi, Genei-Jin, Senkyu-Tai 4 vezes, Zesshou-Hohou com SR, CM, pulo com CF
? hit super: CM (como anti-aéreo), Genei-Jin, Senkyu-Tai com CF, 3 Senkyu-Tais com CR, Zessou-Hohou com SR, CM, pulo com CF

DUDLEY

Golpes Especiais

Jet Uppercut: →↓↘ + Soco
Machine Gun Blow: ←↙↓↘→ + Soco
Ducking Straight: ←↙↓↘→ + Chute, Chute
Ducking Uppercut: ←↙↓↘→ + Chute, Soco
Cross Counter: →↘↓↙← + Soco

Super Arts

Rocket Upper (I): ↓↘→↓↘→ + Soco
RollingThunder (II): ↓↘→↓↘→ + Soco repetidamente
Corkscrew Blow (III): ↓↘→↓↘→ + Soco

Combos

3 hit chain: → + CM, CM, SF
3 hit: pulo com SF, CM, Jet Uppercut
4 hit chain: SR, SR, SR, SR
? hit: → + CF, CM, qualquer golpe
5 hit chain: pulo com SF, CM, CF, SF
6 hit chain: pulo com CF, CR, CM, SM, SF
? hits: pulo com CM, CM, CF, SR, SM, Machine-Gun Blow com SR

FLASH GAME

NINTENDO 64

Fifa 64
Futebol
Electronic Arts

Gráficos 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8

O segundo game de futebol e o primeiro feito pela ElectronicArts para Nintendo 64. Fifa Soccer 64 decepciona os amantes de futebol, na verdade a Electronic Arts pisou na bola literalmente, deixando o game com gráficos muito pobres sendo um 64 bits, uma jogabilidade razoável e som fraco atrapalhando a diversão do jogo. Apesar de tudo isso é um jogo de futebol, e isso os brasileiros conhecem muito bem.

SATURN

Manx TT
Corrida
SEGA

Gráfico 7
Som 7
Jogabilidade 7
Diversão 7

Um game originalmente do Arcade, agora no seu Saturn. Manx TT não fez muito sucesso como a Sega queria, não pela competência, mas na verdade corridas de motos nunca foi muito divulgado como Fórmula 1 e Formula Indy. Os gráficos não são o ponto forte do game e muito menos o som, que ficou sem emoção, agora a jogabilidade esta ótima, não deixando cair a diversão. Se você curte uma brisa no rosto vale a pena.

SATURN

Shin O'Ken
Luta
Saurus

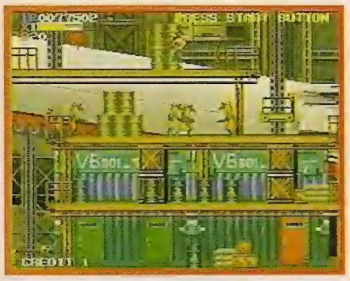
Gráfico 7
Som 6
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Saurus, fomosa por converter jogos, agora decidiu fazer o seu próprio game de luta, Shin O' Ken. Os gráficos são baseados na mesma tecnologia de Killer Instinct e DK da Rare que produz jogos para a Nintendo. Os gráficos estão meia boca e o som não é dos mais animadores, mas com jogabilidade razoável. Agora é só jogar para ver.

SATURN

Elevator Action Returns
Ação
Taito

Gráfico 7
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 10



O grande sucesso dos arcades e do Nintendinho, agora para Saturn. Elevator Action Return não mudou muito em relação ao antecessor, o esquema é o mesmo atirar, pular e abaixar. Você escolhe três personagens, dois homens e uma mulher, mas com o mesmo objetivo, encontrar os documentos secretos. Os gráficos mudaram um pouco, ficando com mais detalhes, o som mais suave e uma jogabilidade perfeita. Quem gostou do primeiro, vai adorar este.

PLAYSTATION

Sangoku Musou
Luta
Koei

Gráficos 8
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 9

A Koei que nunca foi tão boa em seus jogos de RPG / Estratégia, agora ataca com Sangoku Musou, um jogo de luta que parece bem com o famoso Soul Edge, só que muito mas veloz em seus combos animais. Os gráficos são demais um som da hora e uma jogabilidade que detona. Este game você não pode deixar de jogar.

SUPER NES

Dragon Quest 6
RPG
Enix

Gráficos 7
Som 9
Jogabilidade 8
Diversão 8

A Enix conseguiu chegar à versão de número 6 para Super Nes. Dragon Quest 6 volta com o mesmo esquema do Dragon Quest 3, como trocar de uma profissão para outra. Aqui você deve libertar sua alma aprisionada pelo demônio e pelo caminho encontrará inimigos que não estão de brincadeira. Os gráficos não ficaram muito bons, mas em compensação as músicas estão de um ótimo gosto. Você que é vidrado em RPG, não pode deixar de jogar.

NINTENDO 64

Doraemon
Aventura
Epok

Gráficos 8
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8

Um dos personagens mais famosos do Japão esta agora em seu Nintendo 64. Doraemon é um bichinho esperto que decidiu fazer uma aventura juntamente com seus amiguinhos. O estilo do jogo é bem parecido com Super Mario 64 tanto no modo de visão como pular em cima de cabeças e coisas do gênero. Os gráficos não contém muitos detalhes, parece que falta alguma coisa, a jogabilidade esta acima da média e o som poderia ser melhor. Este é um game estilo seção da tarde.

PLAYSTATION

Rockman Battle & Chase
Corrida
Capcom

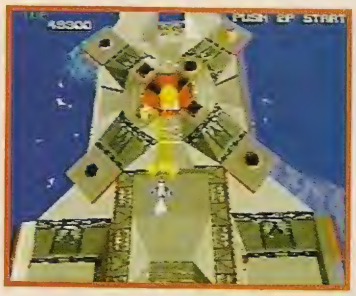
Gráfico 8
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 9

A Capcom traz mais uma incrível aventura um dos mais famosos personagens de video games, Rockman, só que agora no estilo de Mario Kart, onde você vai se ver em uma grande corrida onde o objetivo é destruir seu oponente e como recompensa, ganhar uma parte de seu carro para você equipar. Os gráficos não estão lá grande coisa, o som igual aos outros Rockmans, mais a diversão esta demais. Você que gosta de emoções fortes não vai perder esta.

PLAYSTATION

Xevious 3D
Tiro
Namco

Gráfico 7
Som 6
Jogabilidade 9
Diversão 8



A Namco não cansa de relançar seus grandes sucessos, e Xevious não ficou de fora, só que a maior surpresa é que desta vez ao invés de um só jogo você pode escolher entre cinco tipos de Xevious, entre eles Xevious 3D que é simplesmente demais. Se você é um fã inveterado de jogos de nave (tiro), não perca este grande lançamento para o console da Sony.

PLAYSTATION

Great Battle 6
Aventura / Ação
Bampresto

Gráfico 6
Som 6
Jogabilidade 6
Diversão 7

A Bampresto conseguiu reunir um dos mais famosos personagens do Japão Black Kamen Raider, Gundan e o inesquecível Ultra Man em uma perigosa aventura com muita ação e efeitos especiais. Os gráficos não conseguem empolgar, assim como a jogabilidade e som, mas é um game divertido.

NINTENDO 64

Human GP
Corrida
Human

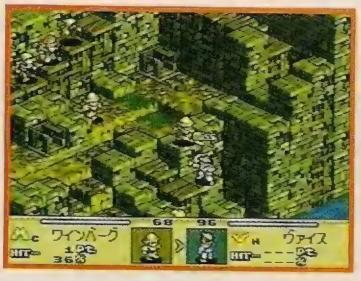
Gráficos 7
Som 6
Jogabilidade 7
Diversão 8

Finalmente saiu o primeiro game de Fórmula 1 para Nintendo 64. A Human já produziu algumas versões do game para Super NES e agora lança a versão 64 bits. O game não tem gráficos excepcionais, não usa a capacidade do console e a sensação de velocidade é baixa; o som também não é grande coisa, mas a jogabilidade compensa. Outro atrativo de Human GP é a complexidade do game, você tem acesso a uma tonelada de opções para configurar seu carro de acordo com o tipo de pista em que for correr. Human GP não é o melhor game de Fórmula 1, mas até agora é a única opção para o console.

SUPER NES

Tactics Ogre
Estratégia / RPG
Quest

Gráficos 9
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 8



Tactics Ogre é um dos poucos games do gênero Estratégia/RPG existentes no mundo dos games, mas que só agora esta começando a pegar fogo. Tactics Ogre, como o próprio nome já diz, é um game baseado em táticas ficando muito complexo. Os gráficos estão de arrasar, mas não variam as visões que sempre são as mesmas, o som poderia ser melhor pelo que o jogo representa, não influindo na diversão viciante. Você que procura um game diferente deve jogar este.

UM AMIGO

Domingo.

Você acorda cedo e vai até a banca comprar o jornal e sua revista preferida. Lá chegando, lembra que o cunhado vem almoçar em sua casa e precisa comprar filme para a máquina, a fim de registrar as alegrias do almoço. Também compra pilhas para o flash e um chaveiro do seu time. Claro, você não iria deixar de levar o brinquedinho desmontável para o filho menor. E como hoje tem jogo, você compra uma fita de vídeo, para gravar o momento de reabilitação do seu clube, que não vence há 10 partidas. Aproveita, e leva o talão de zona azul para a semana toda, pois a caneta da moça de azul é esperta. Compra fichas e cartões telefônicos para se livrar da interferência do celular. Nessa altura, o dinheiro não deu, e ainda tem CD por R$ 9,90 e fitas com ótimos filmes pela metade do preço. Mas não tem problema. O jornaleiro aceita cheque. Por último, compra bombons para a esposa, que afinal, está desde cedo preparando o almoço. Mas, afinal, você não tinha ido até a banca de jornais?!? Pois é. As bancas estão se transformando em pontos comerciais, oferecendo grande variedade de produtos e serviços. Hoje, 90% das bancas de São Paulo vendem outros produtos além de publicações. No entanto, as revistas ainda formam o maior volume de vendas. Mesmo porque, já foi o tempo em que as revistas eram de baixa qualidade. Hoje no Brasil, as revistas são comparadas às melhores do mundo. Tanto no que se refere à qualidade técnica de impressão e matéria prima, como na qualidade editorial. A variedade de revistas também é muito grande. São mais de 1000 títulos sobre todos os assuntos que mensalmente vão para as bancas. Os jornaleiros criaram um slogan que bem identifica esse novo posicionamento da banca de jornal atualmente: "UM AMIGO EM CADA ESQUINA". Isso, mesmo algumas bancas estando no meio do quarteirão. Essa diversificação de produtos nas bancas acaba sendo interessante para o consumidor, que tem variada opção de compra e muitas ve-

EM CADA ESQUINA

zes por preços muito mais baixos, como é o caso das fitas de vídeo, CDs, CD ROM e livros; e também para o jornaleiro, que dessa forma, aumenta suas vendas. E como não faltam novidades na banca de jornal, agora está acontecendo algo que vem de encontro ao anseio do consumidor moderno: os preços das revistas, seguindo uma tendência de outros segmentos começam a baixar. E o grande impulso dessa baixa de preços foi dado pela Editora Escala, que reduziu os preços de mais de 20 dos seus 60 produtos, para R$ 2,90, um valor impensável para revistas com características semelhantes até há bem pouco tempo. Todos os produtos da campanha estão identificados com o selo da promoção que se chama PREÇO MALUCO. Com certeza, com essa campanha, o volume de vendas nas bancas vai aumentar significativamente. E isso é bom para todos. Os Jornaleiros, amigos de cada esquina e também do meio do quarteirão, sem dúvida, darão seu apoio a essa campanha. O que todo mundo quer é que a banca seja bem sucedida como loja, e que esta loja preste bons serviços como banca. Os consumidores vão achar isso muito bom.

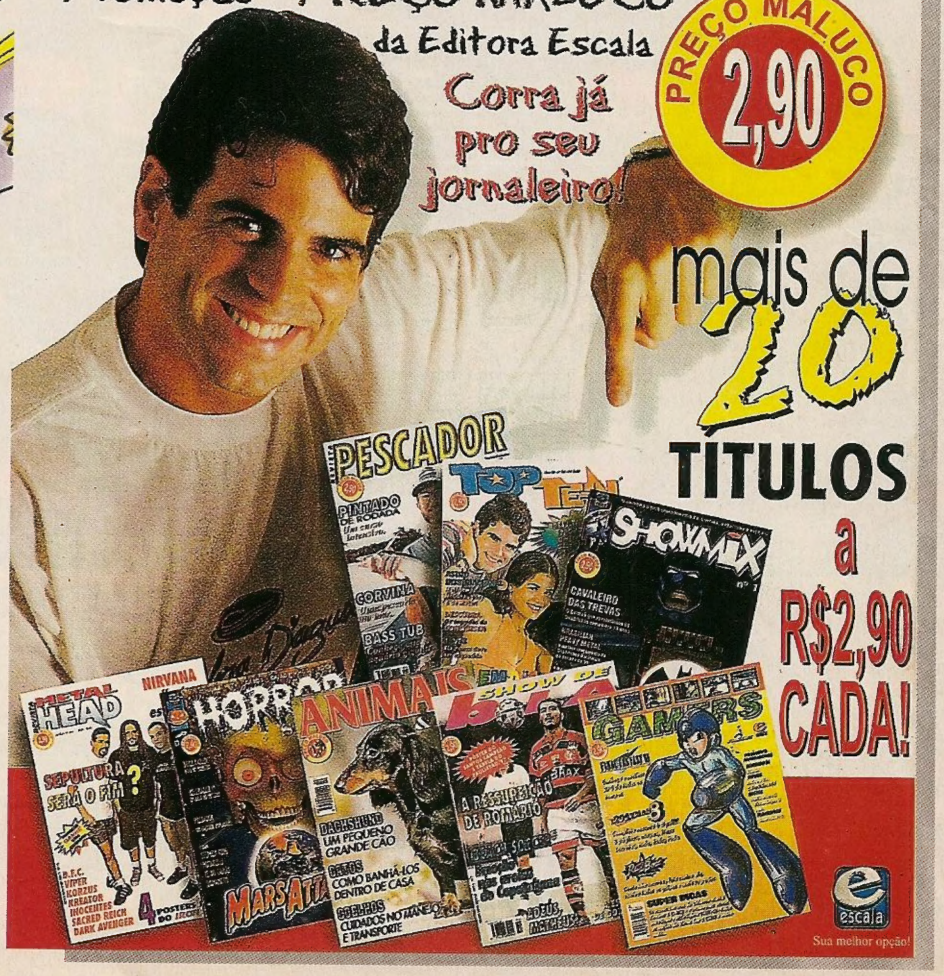
Baixaram os preços!

Promoção PREÇO MALUCO da Editora Escala

Corra já pro seu jornaleiro!

PREÇO MALUCO 2,90

mais de 20 TÍTULOS a R$2,90 CADA!



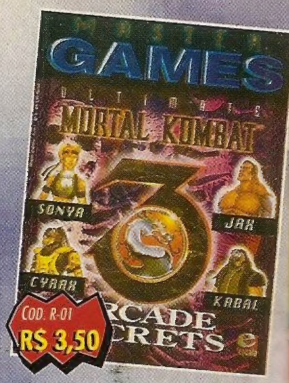
GALERIA BRASIL GALERIA BRASIL GALERIA

PREÇOS INCRÍVEIS! Confira!

HUMOR, GAME E TERROR!

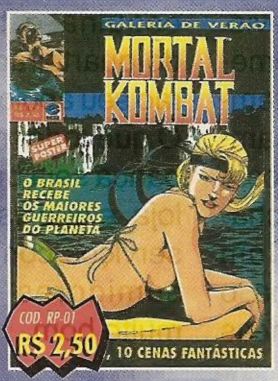
Colecione já!

OBS: COD R=Revista, RP=Pôster e G=Gibi



COD. R-01 R$ 3,50

COD. G-01 R$ 2,00

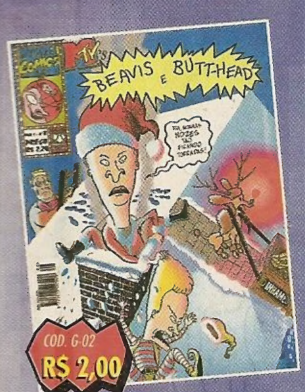


COD. RP-01 R$ 2,50

COD. RP-02 R$ 2,50

COD. R-06 R$ 3,50

COD. R-02 R$ 3,50



COD. G-02 R$ 2,00

COD. RP-03 R$ 2,50

COD. RP-04 R$ 2,50

COD. R-07 R$ 3,50

COD. R-03 R$ 3,50

COD. G-03 R$ 2,00

COD. RP-05 R$ 2,50

COD. RP-06 R$ 2,50

COD. R-08 R$ 3,50

COD. R-04 R$ 3,50

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

cód. R-01( ) Qtde.( ) cód. R-02( ) Qtde.( )
cód. R-03( ) Qtde.( ) cód. R-04( ) Qtde.( )
cód. R-05( ) Qtde.( ) cód. R-06( ) Qtde.( )
cód. R-07( ) Qtde.( ) cód. R-08( ) Qtde.( )
cód. RP-01( ) Qtde.( ) cód.RP-02( ) Qtde.( )
cód. RP-03( ) Qtde.( ) cód.RP-04( ) Qtde.( )
cód. RP-05( ) Qtde.( ) cód.RP-06( ) Qtde.( )
cód. G-01( ) Qtde.( ) cód. G-02( ) Qtde.( )
cód. G-03( ) Qtde.( )

NOME_____
ENDEREÇO_____
CEP_____
CIDADE_____ EST._____

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

escala
Sua melhor opção!

COD. R-05 R$ 3,50

escala
Por trás desta marca você encontra muito mais lazer, diversão e cultura

PROGAMES

Natal legal é na PROGAMES!

Já está na hora de começar a pensar em diversão, presente, talvez aquele video game novo... aqueles jogos... Passe em uma loja PROGAMES, conheça as últimas novidades e faça seus sonhos virarem realidade!

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 6918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 130 - L. 428 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 Tel: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699